Dark Sector | Divinity 2: Ego Draconis | Sacred 2 | Симбионт

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#12(60)
ДЕКАБРЬ 2008

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 08012

DEAD SPACE

КРИЗИС В НЕВЕСОМОСТИ

Command & Conquer: Red Alert 3

ВСТРЕЧАЮТСЯ ОДНАЖДЫ РУССКИЙ, ЯПОНЕЦ И АМЕРИКАНЕЦ

Far Cry 2

ОТПУСК, СОЛНЦЕ, МАЛЯРИЯ

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

- Kings Bounty: Принцесса в доспехах
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Sacred 2: Падший ангел
- Pro Evolution Soccer 2009
- Spider-Man: Web of Shadows
- Guild 2: The Venice
- MotoGP 08

+ BlizzCon 2008
Игромир 2008

НАКЛЕЙКИ
SACRED 2: ПАДШИЙ АНГЕЛ
GUITAR HERO: AEROSMITH

ПОСТЕРЫ
FAR CRY 2
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Акелла
PRINCE OF PERSIA
Принц Персии
НОВЫЙ ПРИНЦ. НОВАЯ ЛЕГЕНДА.
UBISOFT
www.akella.com
www.princeofpersiagame.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла
РЕКЛАМА

PC игры

В НОВЫЙ ГОД ПОД ЕЛКОЙ...

Игорь Сонин
Спасибо всем, кто на «ИгроМире» пришел к нам на стенд на встречу с редакцией журнала о правильных играх. Получилось немного сумбурно, но интересно: мы с Сашей рассказали о том, как делается журнал, ответили на вопросы читателей и раздали стопку подписанных номеров. Приходи и в следующем году – обязательно повторим. В этом номере читай обзорный материал о главной российской игровой выставке, а к следующему мы приготовим подборку эксклюзивных видеоматериалов.

Максим Михеенко
Этот месяц прошел под знаком Dominance War. На «ИгроМире» при поддержке организаторов и нашего журнала представили галерею лучших работ, а при содействии WACOM провели скоростной арт-конкурс на планшетах. Удивило огромное количество самых обычных людей (от школьников до их мам и бабушек), интересующихся игровой графикой, и высказывания вроде «с таким и в Blizzard можно попасть». Для многих же посещение стенда запомнилось благодаря знакомству с таким «зверем», как планшет.

Денис Кублицкий
Ты наверняка задумывался, почему мы с такой неохотой ставим оценки многопользовательским проектам. Занятие это глупое и неблагодарное, и дело вот в чем: вселенная, в которой только вчера кипела жизнь, после очередного патча может лишиться доброй половины жителей. Посему циферка в рецензии означает потенциал проекта, а не эфемерную крутизну. В этом плане онлайн-игры очень напоминают сериалы: сногсшибательная пилотная серия еще не гарантия успеха.

Сергей Думаков
Во время работы над материалом о Guitar Hero: Aerosmith вывихнул себе очень важную фалангу – в результате текст рецензии пришлось набивать в непривычном рваном ритме одной рабочей рукой. Говорит ли это о долгожданной аутентичности? Равноценны ли вывихнутые фаланги и трудовые мозоли подушечек пальцев левой, берущей лады руки? И почему, в конце концов, в Guitar Hero: Aerosmith нет вдохновенной, волнующей, трепетной Cryin'? Правильные ответы: нет; конечно, нет; еще чего.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№12(60), декабрь 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	главный редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	зам. главного редактора
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.
Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

EDITORIAL

РС ИГРЫ #12'2008

А где же гирлянды, елка, снег и Дед Мороз, спросишь ты? Нет их! Зато есть Африка, далекий космос и новая история про Вторую мировую. «РС ИГРЫ» приняли волевое решение не праздновать Новый год на своих страницах: кризис, говорят. Вон и журнал похудел на одну тетрадку. Не волнуйся, с февральского номера мы обязательно ее вернем, начнем смену дизайна и добавим новые рубрики (а также уберем те, что не пришлись тебе по вкусу). Сейчас же у нас есть событие поважнее: журналу исполнилось пять лет, и по такому случаю мы решили уступить место у штурвала издания старым авторам. Итак, декабрьский номер «РС ИГР» за 2008 год берет в свои руки приглашенная редакция!

Обрати внимание, известные тебе фамилии появятся не только в «Теме номера», разделах превью и рецензий, но и в авторских колонках. Более того, в разборе почты и ответах на письма читателей принимают участие сразу три человека. Нет, человечища!

И последнее: все игровые выставки и более-менее значимые мероприятия остались позади. Мы были с тобой на E3 2008, Ubi Days 2008, Midway Gamers' Day 08, Games Convention 2008, EA3, КРИ 2008… Ничего не забыли? В этом номере ты найдешь наши впечатления о двух последних важных событиях уходящего года: «ИгроМир 2008» и BlizzCon 2008.

Встретимся в новом, 2009 году! От души поздравляем тебя с праздником, желаем здоровья, успехов во всем и искренней любви к компьютерным играм. И нашему журналу, конечно!

Приглашенная редакция

ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS
GEFORCE® С CUDA®. ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногсшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать объяснять и начать показывать. Говорите на визуальном языке.
www.nvidia.ru/graphicsplus
NVIDIA

Реклама

СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #12'2008

KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ – ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРЕКРАСНОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРЫ. **С. 74**

FAR CRY 2 – КАК Я ПРОВЕЛ ЛЕТО. СОЧИНЕНИЕ НАШЕГО АФРИКАНСКОГО СПЕЦКОРРЕСПОНДЕНТА. **С. 96**

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 – ВЕСЕЛАЯ, АБСУРДНАЯ И НА УДИВЛЕНИЕ ГЛУБОКАЯ СТРАТЕГИЯ. **С. 100**

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2: ОХОТА ЗА ЧЕРНЫМ КВАДРАТОМ – ЛЕГКО ЛИ НАЙТИ ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ В ТЕМНОЙ КОМНАТЕ? **С. 116**

DEAD SPACE – ОДИНОКИЙ ИНЖЕНЕР ПРОТИВОСТОИТ ЖУТКИМ КОСМИЧЕСКИМ НЕКРОМОРФАМ В САМОЙ СТРАШНОЙ ИГРЕ ЭТОГО ГОДА. БОЙТЕСЬ НАШЕЙ БЕСПОЩАДНОЙ РЕЦЕНЗИИ! **С. 8**

1 Профайл редакции
2 Editorial
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Dead Space

В ФОКУСЕ
14 Игромир 2008
18 BlizzCon 2008
20 По ту сторону Lineage 2

НОВОСТИ
24 События индустрии
40 Новости киберспорта
44 Релизы и бестселлеры
46 Календарь
48 10 интересных фактов

СПЕЦ
50 Мир викингов в играх

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
66 Галерея
74 King's Bounty: Принцесса в доспехах
78 Dark Sector
80 League of Legends: Clash of Fates
82 Divinity 2: Ego Draconis
84 Otherland
86 ARMA 2
88 The Agency
90 Necrovision
94 Пираты 21 века

РЕЦЕНЗИИ
96 Far Cry 2
100 Command & Conquer: Red Alert 3
104 Brothers in Arms: Hell's Highway
108 Sacred 2: Падший ангел
112 Ка-50 "Черная акула"
114 Pro Evolution Soccer 2009
116 Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом
118 Galactic Civilizations II: Endless Universe
120 Симбионт
122 Guild 2: The Venice
124 Guitar Hero: Aerosmith
126 X3: Земной конфликт
128 XIII век: Русич
130 STCC: The Game
132 MotoGP 08
134 Dynasty Warriors 6
136 Spider-Man: Web of Shadows
138 FIM Speedway Grand Prix 3
140 Гид покупателя

THE X-FILES
144 Halo 3: Recon
146 Fracture

148 ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ
154 Мастер Лоу Поли
156 Периметр 2. Уроки геометрии
160 Пособие по использованию Source SDK

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
164 Онлайновые новости
166 Флеш-рояль
168 Обзор сайтов
170 Дневники Корсары Online
172 Дневники World of Warcraft

PC ИГРЫ
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

176 Дневники Warhammer Online
178 Дневники Аллоды Онлайн
180 Дневники Age of Conan

ЖЕЛЕЗО
182 Железные новости
184 Тестирование жестких дисков емкостью 1 Тбайт
188 Мини-тест Cooler Master
189 Мини-тест Creative HS-950
190 Железный FAQ
192 Технология IGP NVIDIA MCP7A
194 Сделай сам
195 Конфигурация

РЕТРО
196 Half-Life
200 Продукт полураспада
206 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
208 Письма

КОНКУРСЫ
212 Итоги конкурса Defender

214 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
218 Большой экран с Михаилом Бузенковым
220 Прописные истины с Александром Глаголевым
222 Круги на полях с Сергеем Думаковым

224 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
Гемени	3 обл.
Мегафон	4 обл.
Nvidia	3
SanDisk	7
Депо	17
Акелла	25, 27, 29, 31, 33
1С	35, 39, 47
Electronic Arts	37, 43, 49, 65
Софт Клаб	41, 67
Samsung	57, 59, 61
Новый Диск	69
Acer	71
Adidas	73
Netville	77
Руссобит-М	93, 95, 103, 107, 111, 119
gameland.tv	123
gameland.ru	125
GamePost	129
EIA	135
iphone	139
Редакционная подписка	142-143
Хитзона	163
Gamers Party	175
Время играть	193
Drag Rasing	199
2x2	205
O2 tv	207
Rambler	213
mail.ru	219
yapp	221
СТС	223

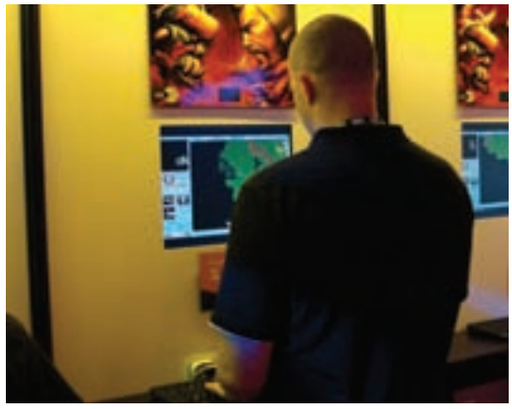
Игры в номере

Age of Conan	180
ARMA 2	86
Brothers in Arms: Hell's Highway	104
Command & Conquer: Red Alert 3	100
Dark Sector	78
Dead Space	8
Divinity 2: Ego Draconis	82
Dynasty Warriors 6	134
Far Cry 2	96
FIM Speedway Grand Prix 3	138
Fracture	146
Galactic Civilizations II: Endless Universe	118
Guild 2: The Venice	122
Guitar Hero: Aerosmith	124
Half-Life	196
Halo 3: Recon	144
King's Bounty: Принцесса в доспехах	74
League of Legends: Clash of Fates	80
MotoGP 08	132
Necrovision	90
Otherland	84
Pro Evolution Soccer 2009	114
Sacred 2: Падший ангел	108
Spider-Man: Web of Shadows	136
STCC: The Game	130
The Agency	88
Warhammer Online	176
World of Warcraft	172
X3: Земной конфликт	126
XIII век: Русич	128
Аллоды Онлайн	178
Ка-50 "Черная акула"	112
Корсары Online	170
Пираты 21 века	94
Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом	116
Симбионт	120

ИГРОМИР 2008

КРУПНЕЙШАЯ РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА ПРИНИМАЕТ ГОСТЕЙ. ЧТО ИНТЕРЕСНОГО ПРИГОТОВИЛИ ДЛЯ НАС РАЗРАБОТЧИКИ? **С. 14**

BLIZZCON 2008



BLIZZCON – АМЕРИКАНСКИЙ ФЕСТИВАЛЬ, ЦЕЛИКОМ ПОСВЯЩЕННЫЙ ИГРАМ ОТ BLIZZARD. МЫ ТАМ БЫЛИ И ВСЕ ВИДЕЛИ. РАССКАЗЫВАЕМ. **С. 18**

МИР ВИКИНГОВ В ИГРАХ

ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ О ВИКИНГАХ? КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ НАШИХ ЛЮБИМЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. **С. 50**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Видеопревью на диске!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

56 падений в сугроб, 14 вечеринок, 1 незабываемый отпуск

Все на одной карте памяти SanDisk 8 Гб.

Пусть все взлеты и веселые падения зимних каникул останутся на видео: не забудьте взять с собой цифровой фотоаппарат с картой памяти SanDisk Ultra® II на 8 Гб*. Идеальное дополнение к вашему фотоаппарату от мирового лидера по производству карт флеш-памяти.

Ищите специальные предложения на карты памяти SanDisk в ближайших к вам магазинах!
ru.sandisk.com

*1 гигабайт (ГБ) = 1 миллиард байтов. Часть памяти недоступна для хранения данных.

© 2008 SanDisk Corporation.

SanDisk®

Реклама

DEAD SPACE

ГЕНЕРАТОР МУРАШЕК

ТЕКСТ:
ИВАН ЗАКАЛИНСКИЙ

Давно ли ты играл в настоящий хоррор-экшен? Который держит в напряжении до самых финальных титров? К которому хочется возвращаться снова и снова, желательно вечером, когда за окном темнота, в квартире выключен свет, а наушники не пропускают посторонних звуков? Реального мира для тебя уже нет. Есть только кошмар по ту сторону монитора. И, как ни странно, тебе не хочется, чтобы страшный сон заканчивался...

Когда я садился за Dead Space, казалось, что после Doom 3 любая «космическая страшилка» будет вторичной. Как бы не так! Уже первые минуты заставляют изменить мнение. Наш герой, член экипажа ремонтного судна, подлетает к огромной шахтерской станции, которая расщепляет на полезные ископаемые целые планеты. Буквально через пять минут пребывания на корабле бедолага понимает: эта поездка станет для него серьезным испытанием. Никто из экипажа не выходит встречать ремонтную бригаду, а жуткого вида монстры вскоре разрывают на части двух его напарников. С этого момента ты и будешь управлять бравым инженером, которому под руководством выживших ремонтников предстоит разобраться, что произошло на станции, и по возможности убраться с нее куда подальше. Завязка выглядит простецкой, но не обманывайся – сценаристы поработали на славу. Сюжет настолько увлекает, что порой только любопытство позволяет совладать с нервами и переступить порог очередной комнаты.

ВЕНЕЦ ХОРРОРА

Действительно, не раз приходилось делать над собой усилие, чтобы идти дальше. Нет, не потому, что играть не хотелось. Просто от страха ты порой топчешься на одном месте, не решаясь двинуться вперед. Темнота, обшарпанные коридоры станции, заляпанные кровью до самого потолка комнаты и испещренные зловещими надписями стены производят гнетущее впечатление. Утробное рычание монстров, шелест лап, доносящийся из вентиляционных шахт, и скрежет разрываемого металла давят на нервы. А тут еще сценаристы подливают масла в огонь: периодически

Игра месяца

ЖАНР ИГРЫ
Survival Horror

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/deadspace

ПОХОЖЕСТЬ
Cold Fear, Doom 3, Silent Hill, The Thing

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Джэйсон Грэйвз (Jason Graves), композитор

Очки здоровья в бою улетучиваются чрезвычайно быстро.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005 EA Redwood Shore выпускает From Russia With Love, игру про Бонда.

2006 Студия отмечается еще одной игрой по фильму – The Godfather.

2007 Выходят дополнения к The Sims 2 – Seasons и Bon Voyage.

герою попадаются аудио-, видео- и текстовые материалы, которые проливают свет на то, что творилось на корабле до появления ремонтной бригады. И скриптовые сценки... Ролики на движке могут свести с ума кого угодно! Прислонившаяся к стене девушка истерически смеется при появлении героя, а затем пускает себе пулю в голову. Несчастный, истерзанный монстрами, разносит себе череп о железную трубу. Истошно орущий охранник держит перед собой свою же оторванную ногу. В такие моменты становится по-настоящему страшно – просто из-за того, что ты не понимаешь, какого черта творится на корабле. И переминаешься с ноги на ногу, набираясь духу, чтобы открыть очередную дверь.

ПАРАД УРОДОВ

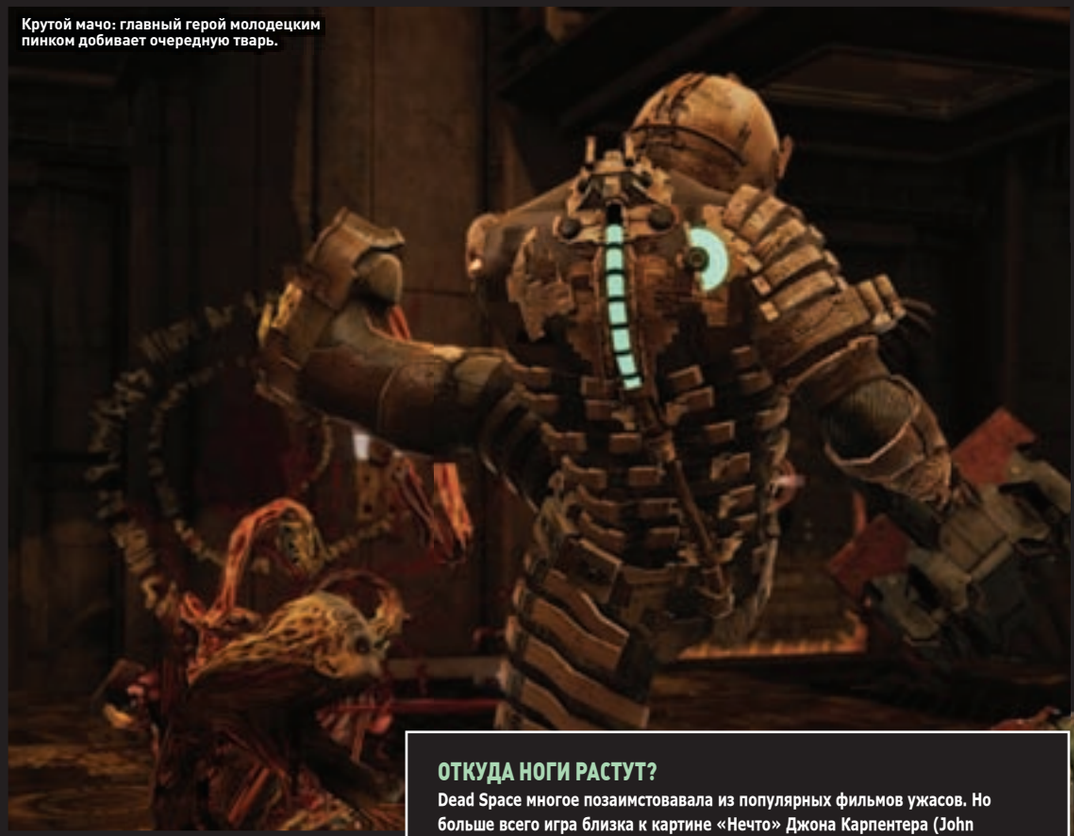
Страху нагоняют и монстры. Во-первых, очень уж они омерзительны: разработчики явно дали волю фантазии, когда придумывали мутации, которые могут произойти под воздействием инопланетной формы жизни. Во-вторых, радует разнообразие. Только ты успел перевести дух после нападения медлительных, но могучих зомби, как на тебя набрасывается парочка ползающих по стенам младенцев, отрастивших жуткие щупальца и постоянно просящихся на ручки в надежде впиться герою в шею. Малюток сменяет внезапно выпрыгивающий из дыры в полу самоубийца, резво спешащий в твою сторону, чтобы взорваться... Будут, естественно, и боссы. Но самые жуткие впечатления оставляют неистребимые монстры, от которых бежишь, будто загнанный зверь, и молишься, чтобы поскорее открылась спасительная дверь.

Кстати, врагов очень трудно убить, просто паля в корпус. Лучше отстреливать тварям конечности. Причем одной-двумя не обойдешься: даже без ног создания очень быстро до тебя доберутся. Главный принцип – отстрели мутантам все конечности, и тогда они, скорее всего, сдохнут. Ну или затаятся, а когда ты подойдешь к ним ближе, моментально отрастят новые щупальца и бросятся на тебя. А ты думал, будет легко?!

КАРМАННЫЕ МЯСОРУБКИ

Чтобы справиться с такими противниками, понадобится хорошее оружие. Поскольку основное назначение космической станции – горнорудные работы, дробовиков и BFG здесь не найти. Зато под рукой большой набор шахтерского оборудования: плазменные резаки, циркулярные пилы дистанционного действия и лазерные ружья для дробления горной породы. Поверь, для уничтожения здешних монстров лучше пушек не найти. Горнорудные инструменты позволяют ювелирно срезать сразу несколько конечностей, быстро успокаивая тварей. Приятно, что почти все стволы разные, каждый найдет себе оружие по вкусу, причем даже первый резак не теряет эффективности до самых финальных титров.

Кроме средств умерщвления игроку дан в помощь стазис-модуль, который позволяет замедлять врагов, пока хватает энергии. Правда, одновременно сдержать сразу всех не получится, так что перестрелок в стиле Max Payne не жди. Еще одна забавная игрушка – кинетический модуль, позволяющий кидаться любыми предметами. Именно с помощью такого «телекинеза» и предстоит разгадывать головоломки, связанные с подъемом и транспортировкой тяжестей. Красиво расставить параболические антенны, чтобы лучше принимать сигналы из космоса, успеть проскочить



Крутой мачо: главный герой молодецким пинком добивает очередную тварь.

ОТКУДА НОГИ РАСТУТ?

Dead Space многое позаимствовала из популярных фильмов ужасов. Но больше всего игра близка к картине «Нечто» Джона Карпентера (John Carpenter). Место ледяной пустыни Антарктики заняла холодная пустота космоса, взамен отряда полярников – экипаж шахтерского корабля, а на смену одной инопланетной твари пришел целый выводок чужих. Именно монстры роднят фильм с игрой. В «Нечто» неизвестный организм тоже захватывал человеческие тела и менял их до неузнаваемости (правда, до поры до времени тварь искусно маскировалась), превращая людей в изощренные орудия для убийства. Если тебе понравилась Dead Space, обязательно пересмотри классику! Несмотря на дату выпуска (1981 год), фильм, лишенный компьютерных спецэффектов, не кажется архаичным и порой откровенно шокирует. Даже этот кадр из кинокартины до сих пор вызывает ужас, граничащий с отвращением. У головы, кстати, через мгновенье вырастут длинные паучьи лапы, которые с отвратительным шелестом унесут ее за угол. Бр-р-р!

Факты

4 пушки герой может нести одновременно

10 часов займет прохождение игры

18 + – ограничение по возрасту для игры

11 часов вечера – лучшее время для Dead Space

Красота! И ведь не подумаешь, что скоро ужас пронзит тебя с головы до пят...

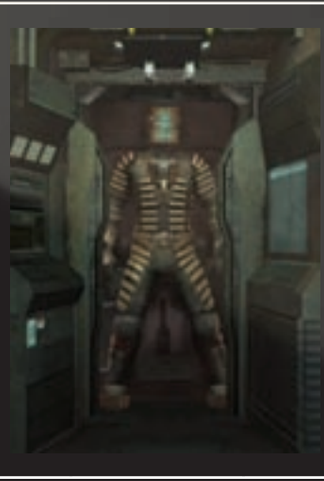
Наглядное меню – залог удобства управления.

Местные твари так и норовят обняться с героем. Не доводи до поцелуев!

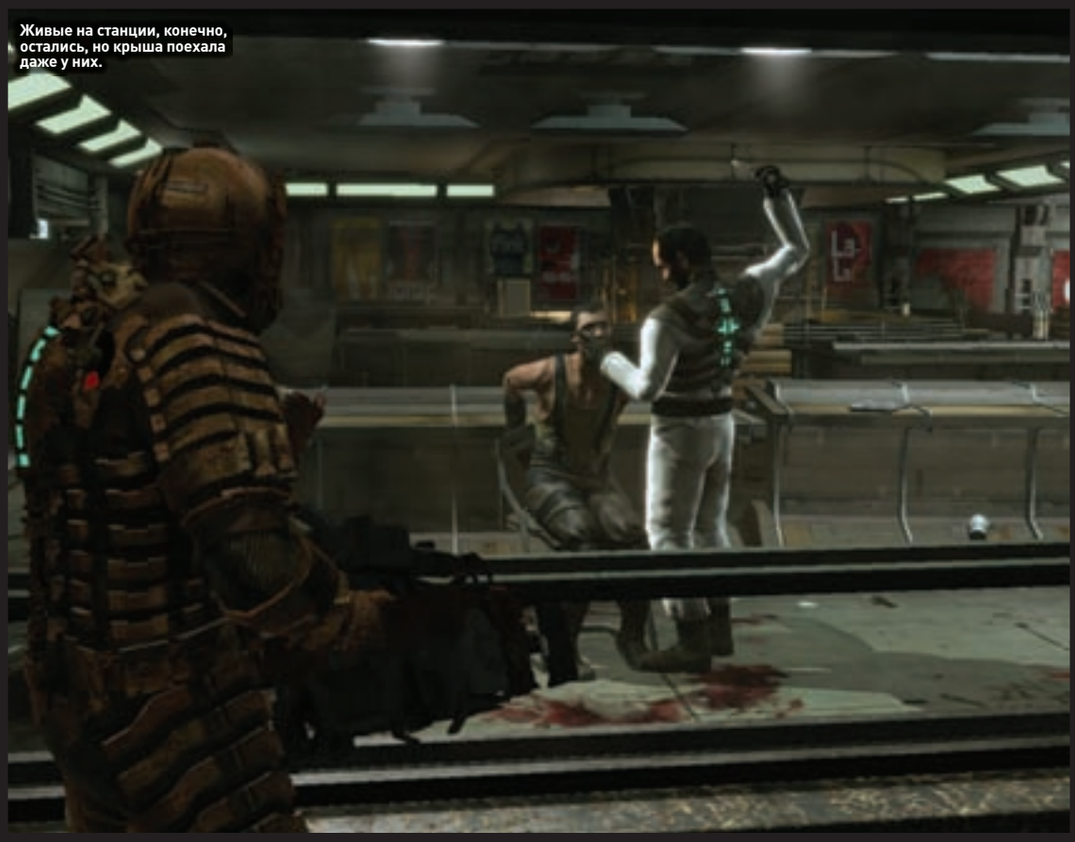
Подобную тварь мы уже видели в фильме «Нечто». А все равно страшно!

НЕМНОГО О ПОРТИРОВАНИИ

Dead Space была изначально ориентирована на приставки, поэтому разработчикам пришлось постараться, адаптируя игру к PC. Надо отдать им должное, стандартных косяков консольных портов вроде крайне неудобной системы управления или дерганой камеры обнаружено не было. Правда, в невесомости прицел порой сложно навести на прилетающих с потолка врагов. Некоторые особо сложные действия заставляют клавиатуру скрипеть. Но в целом желание разбить диск с игрой не возникает, спасибо EA.



НА КОВЕР!


Живые на станции, конечно, остались, но крыша поехала даже у них.

С магнитными тапочками и хорошим запасом кислорода прогулки в открытом космосе не страшны.

ХОДЯТ СЛУХИ

Говорят, что окрыленная финансовым успехом оригинала Electronic Arts уже вовсю занимается разработкой сиквела Dead Space. Более того, компания ведет активные переговоры, целью которых является выпуск книг и, возможно, полнометражного фильма на основе сценария игры. Что ж, почва для развития крайне благодатная: как и любой ужастик, Dead Space не ставит точку в борьбе со злом, поэтому сюжету есть куда двигаться дальше. Да и слишком много вопросов остается после прохождения – на них как раз и смогут дать ответ книги и полноценное кино.

Убойная фраза:

В Dead Space трясутся поджилки перед каждым углом, потому что не знаешь, чего ожидать за поворотом.

(Чак Бивер, старший продюсер Electronic Arts)

сквозь бешено крутящиеся лопасти вентилятора, додуматься, куда отодвинуть преграждающие дорогу койки личного состава, – задачки несложные, но это лучший способ снять напряжение после кровопролитных боев. Справедливости ради отмечу, что твари порой будут преследовать тебя и во время решения задачек.

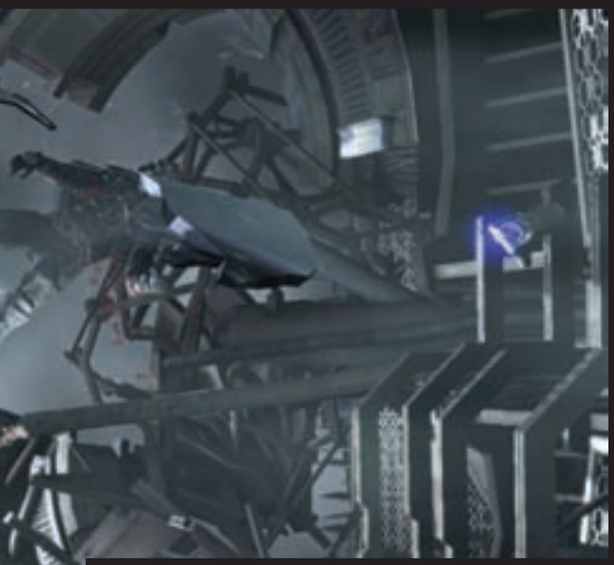
В попадающихся на пути следования терминалах продаются новые предметы. Кроме того, экипировку можно улучшать на специальных верстаках, используя дефицитные силовые шайбы. Прокачать позволяется как оружие, так и защитный костюм героя, включая кинетический и стазис-модули. У стволов увеличивается боезапас, убойная сила и скорость перезарядки, костюм приобретает большую устойчивость к повреждениям, растет запас кислорода (придется выходить и в открытый космос). Однако все сразу проапгрейдить не получится, по крайней мере за первое прохождение. Сразу после просмотра финальных титров игроку предлагают опять отправиться на шахтерскую станцию, чтобы начать все заново, но уже с улучшенной экипировкой. Занятие это весьма сомнительное, поскольку уровень сложности остается тот же, а главный герой с мощными пушками и непробиваемым костюмом превращается в машину для убийства.

НЕ СПЕШИ!

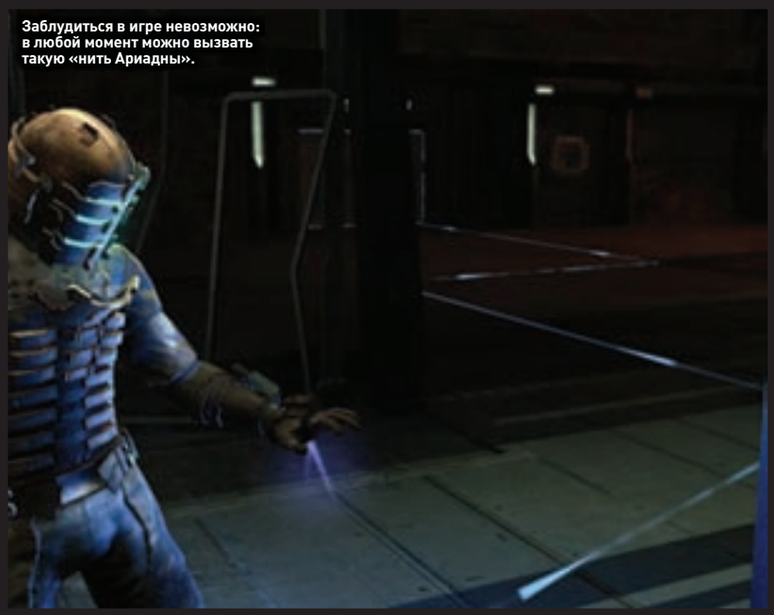
Очевидно, что такой ритм совсем не для Dead Space. Во время боя важна меткость, а не плотность огня, очки здоровья в бою улетучиваются чрезвычайно быстро, поэтому лихой наскок равносилен самоубийству. Здесь надо постоянно следить за тем, кто и с какой стороны к тебе подкрадывается, не стыдиться отступать и чрезвычайно осторожно «жать на курок». Неловкое движение мышкой – и выстрел не нанесет врагу существенного вреда. Это может стоить жизни, поскольку из вентиляционной шахты уже наверняка лезет другая тварь. Да и после боя ты вряд ли побежишь, размахивая пушкой, в следующее помещение, а скорее будешь лихорадочно оглядываться по сторонам в поисках новых противников, перезаряжая по порядку каждый из стволов. И лишь после этого, глубоко вздохнув, сделаешь шаг вперед...

КРАСОТА МЕРТВОГО КОСМОСА

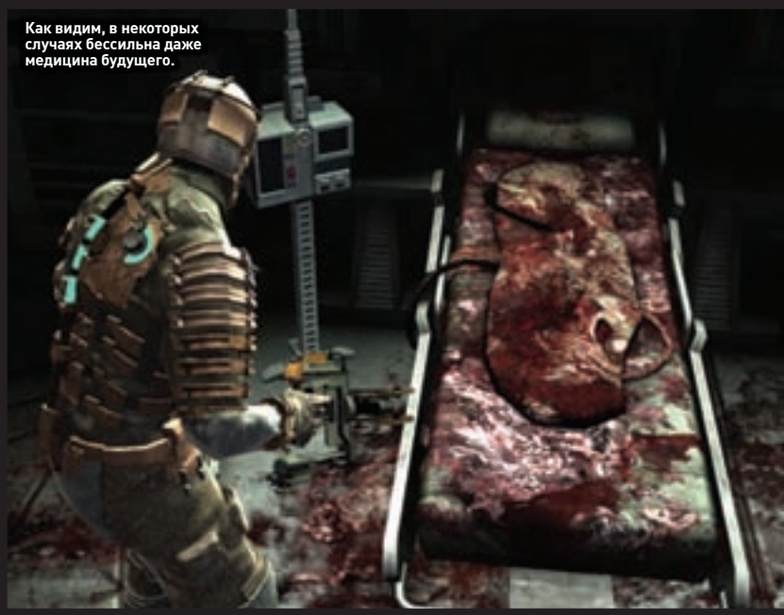
Быть может, скриншоты и не впечатляют, зато в движении игра смотрится просто великолепно. Плавная анимация, уместные спецэффекты, внимание к деталям – все это делает картинку настолько живой, что кажется, будто ты на самом деле находишься по ту сторону экрана. Да и не с руки высчитывать количество полигонов в монстре, который неожиданно появился перед тобой и, того и гляди, оттяпает полноги.



Босс даже на экране монитора не умещается. Придется делать липосакцию!



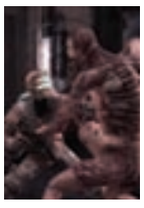
Заблудиться в игре невозможно: в любой момент можно вызвать такую «нить Ариадны».



Как видим, в некоторых случаях бессильна даже медицина будущего.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



Играть по-настоящему страшно. Великолепные монстры. Графика и звук на высоте. Продуманный сюжет и комфортный темп геймплея. Игра пропитана духом лучших фильмов ужасов.

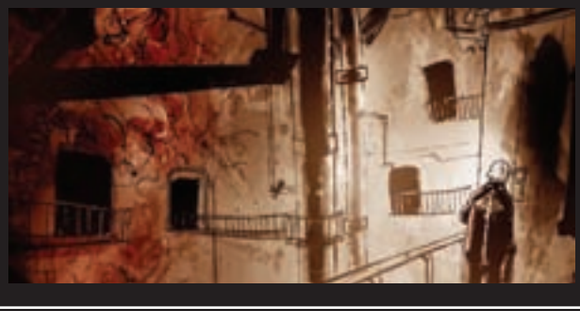
Есть огрехи в управлении. Камера порой не фокусируется на врагах. Движок, несмотря на старания дизайнеров, не всегда выдает приличную картинку.

9.0

Новая икона жанра. Resident Evil и Silent Hill придется подвинуться.

ТЕМ, КОМУ МАЛО

Если после прохождения игры ты так до конца и не понял, что же произошло на шахтерской станции, или тебе хочется глубже погрузиться в предысторию Dead Space, нет никаких проблем. Под руководством разработчиков выпущены книга комиксов, серия мультфильмов и полнометражный анимационный фильм Dead Space Downfall, повествующие о том, как на космическом корабле оказались инопланетные паразиты и какую роль в этом сыграли амбиции, фанатизм и упрямство людей. Серию роликов можно посмотреть на официальном сайте игры (как ни странно, в разделе «Комиксы»). А вот книга доступна только для покупки, да и то жителям США. И полнометражный фильм вышел в прокат лишь на территории Америки.



Усиливает впечатление от графики звук – чистый, глубокий, ошеломляюще красивый. За саундтрек отвечал Джэйсон Грэйвз (Jason Graves), известный композитор, написавший музыку не только к голливудским фильмам и телепередачам, но и к ряду видеоигр. В этот раз он, похоже, был в ударе. Мелодии настолько удачно переплелись со звуком, что воспринимаются как единое целое. Описывать бесполезно, надо слушать, вооружившись хорошими колонками или наушниками.

ОСВОБОДИТЕ ПЬЕДЕСТАЛ

Все ужастики, что выйдут после Dead Space, обречены на сравнение с этим восхитительным проектом. И последователям придется несладко. Потому что столь цельной и захватывающей игры не было давно. Даже признанные лидеры жанра уходят в тень Dead Space. Так хорошо нас уже долгое время не пугали! **PG**

ИГРОМИР 2008: ВЗГЛЯД ОЧЕВИДЦА

Выставка достижений отечественной игровой индустрии «ИгроМир» проводится уже третий раз. Цифра не то чтобы потрясает воображение, однако позволяет говорить о некоторой приятной традиции: хочется верить, что со временем она по значению в мире сравняется с мероприятиями уровня Electronic Entertainment Expo (E3) и Games Convention (GC).

Первый день выставки был отведен представителям прессы – надо заметить, впервые за недолгую историю существования мероприятия. В спокойной обстановке журналисты встречались с издателями и разработчиками, посещали презентации, общались по поводу еще не вышедших и наиболее значимых проектов (таких как «Аллоды Онлайн», «King's Bounty 2: Принцесса в доспехах», Warhammer 40.000: Dawn of War II).

Это решение организаторов, помимо прочего, позволило насладиться «первозданной» красотой выставки (рассмотреть стенды участников такими, какими они были задуманы, без гор бумажек и рекламных наклеек), оценить находчивость и творческий подход компаний.

Больше всего поразил стенд Nival Online. Он представлял собой двусторонний подиум со сценой, по углам которого были расположены четыре небольшие танцплощадки. Девушки-танцовщицы, время от времени сменяя друг друга и откровенные наряды, словно магнитом манили к себе публику, забывающую про игры и конкурсы.

Как метко выразился один из посетителей форума Gameland, скрывшийся под именем Superfly, «в следующем году можно ждать профессиональных стриптизерш». А что, хорошая идея, правда, «Нивал»? Впрочем, девушки были не единственным, что влекло геймеров к стенду компании. Здесь впервые демонстрировалась публике многообещающая отечественная MMORPG «Аллоды Онлайн». На специальной пресс-конференции президент Nival Online Сергей Орловский заверил прессу, что запуск проекта состоится уже в марте следующего года. Также в дни выставки разработчики представили публике новую игровую расу – гибберлингов. Их уникальность в том, что игрок получает в свое распоряжение

ТЕКСТ:
ВЛАДИМИР КАРПОВ

не одного персонажа, а сразу трех смешных неразлучных «собачек». Троица управляется как один герой, при этом обладает общим для всех инвентарем. Прямо скажем, раньше ничего подобного мы не видели.
Смешанные чувства вызвало оформление стенда Gears of War 2, хотя в изобретательности авторам не откажешь. Измазанные сажей, заляпанные кровью и скованные цепями мониторы компьютеров демонстрировали официальные ролики из игры, в то время как стоящие позади консоли Xbox 360, словно насмехаясь над своими «персональными» собратьями, позволяли всем желающим в полной мере оценить новую «эпическую» войнушку. Какая-то в этом есть печальная иносказательность... Все же хочется верить, что вторая часть «шестеренок» рано или поздно появится и на PC.
Компания Electronic Arts на презентацию Need For Speed: Undercover не поленилась привезти самый настоящий автомобиль Shelby Terlingua Mustang, который является визитной карточкой свежего эпизода серии. В течение следующих дней выставка проводилась в стандартном режиме.
Посетителям стенда «1С» выдался шанс вживую пообщаться и сфотографироваться с мастером «правильных» переводов Дмитрием «Goblin» Пучковым, в то время как стенд игры S.T.A.L.K.E.R. собрал нешуточную толпу желающих увидеть звезду отечественных боевиков Гошу Куценко.
Еще одно интересное мероприятие организовала компания Razer. В течение четырех дней выставки желающие могли сразиться в Quake 3 и Counter-Strike с настоящими профессионалами. Работники «рельсы» и «рокета» Cypher и Jibo и «мастера хэдшота» Хаос и Blade демонстрировали свое мастерство, без труда расправляясь с любителями, в то время как ведущие шутили и разыгрывали множество призов и сувениров.
Также кибератлеты сыграли несколько шоуматчей друг с другом на радость публике. «Первый игровой» (бывший канал Gameplay) также сыграл на волне неубывающей популярности Counter-Strike и красивых девушек: фанаты «Контры» состязались в виртуальном умении стрелять с участницами женской команды forZe.female.
На стенде компании Gameland вообще творилась жара. Пока соблазнительные танцовщицы двигали телами под зажигательные ритмы диджея, джойпады и клавиатуры дымились от геймерского азарта, а журналы, футболки и значки разлетались, как горячие пирожки. Читатели «РС ИГР» общались с редакторами журнала – Александром Каныгиным и Игорем Сониным, задавали каверзные вопросы, получали ответы и журналы с автографами на память.

КОРОТКО О САМОМ ГЛАВНОМ

Представители Rockstar привезли на «ИгроМир» PC-версию Grand Theft Auto 4. Показывая игру журналистам, ребята проходили миссию по ограблению банка, одновременно записывая видеоролик о своих похождениях. После этого демонстратор открывал окно встроенного редактора видео и за пару минут создавал отличный короткометражный фильм прямо на движке игры! Надо отметить, что эта возможность впервые появляется именно в PC-версии игры. Более выигрышно смотрится и графика: игра избавилась от консольных эффектов размытия картинки и теперь может похвастаться четкой картинкой и детальными текстурами.
Стратегия Battleforge от Electronic Arts обещает немного разнообразить жанр RTS. Разработчики внедрили в игру карточную систему сродни той, что есть в Magic The Gathering. Теперь у игрока имеется возможность набирать существ из четырех разных «стихий»-цветов, формируя собственную армию-«колоду», вместо того чтобы выбрать одну из готовых игровых фракций.
Новая Guitar Hero: World Tour позволит оценить свои способности и начинающим барабанщикам. Поклонники таланта Ларса Ульриха (Lars Ulrich, Metallica), Майка Портного (Mike Portnoy, Dream Theater), Дэйва Грола (Dave Grohl, Nirvana) и многих других про-

славленных «драммеров» уж точно должны быть в восторге.

Фанатам World of Warcraft компания Blizzard отвела на выставке отдельную «резервацию»: игроков поселили за ограждение, рассадив за компьютеры, где они и гоняли своих виртуальных гномов и орков в новом дополнении Wrath of the Lich King. Огромная толпа поклонников знаменитой MMORPG, собравшаяся вокруг «загона», своим видом ясно давала понять, что популярность WoW еще очень не скоро пойдет на убыль.

Понравилась и новая Sonic Unleashed. В лучшие свои моменты игра напоминает классические, «мегадрайвовые» эпизоды: вот синий ежара несется вдоль улицы, демонстрируя тебе свою колючую спину, – совсем как в бонус-уровнях Sonic 2-3, вот камера внезапно меняет ракурс, и ты, обуреваемый ностальгической радостью, созерцаешь, как наш герой крутит знакомые «мертвые петли»... И никаких второстепенных персонажей, как в Adventures и Heroes: только старый добрый еж!

Напоследок скажем пару слов о booth-babes, которые традиционно сопровождают мероприятия подобного рода. Можно не сомневаться: «ИгроМир» в очередной раз доказал, что в чем-чем, а в вопросе женской красоты отечественные выставки ни в чем не уступают западным. Статные красавицы зажигательно танцуют, грациозно размахивают бутафорским оружием и фотографируются с бесчисленными посетителями, но самое главное – ослепительно улыбаются. Девчонки делают рекламу любому игровому продукту почище всяких тизер-трейлеров, и вот забавное дело: маскулинный до мозга костей, весь из пота, пороха и мяса шутер Far Cry 2, например, теперь у многих ассоциируется преимущественно с двумя знойными красотками, одетыми исключительно в бодиарт и афропрически.

В общем, не удивляйся, если твой приятель, посетивший «ИгроМир 2008», рассказывая о выставке, вдруг собьется на бессвязные «круто!», «вау!» и «ну ваще!». Это в порядке вещей.

А в следующем году приезжай на выставку сам, все увидишь собственными глазами. **PG**

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Внешний вид корпуса
может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии M – настоящий центр мультимедийных развлечений

Ноутбук **DEPO VIP M8510** создан для творчества и развлечений. С мощным процессором и отдельной игровой видеокартой любые мультимедиа-задачи ему по плечу – современные игры, фильмы и музыка, даже любительское проектирование и видеомонтаж. Большого объема дискового пространства хватит для хранения архивов фотографий, любимого видео и музыки, создания своей коллекции игр. И главное – все это вы всегда сможете взять с собой на дачу, к друзьям или в отпуск благодаря оптимальным размерам и небольшому весу ноутбука DEPO VIP M8510. Живите так, как вы привыкли, не отказывая себе ни в чем.

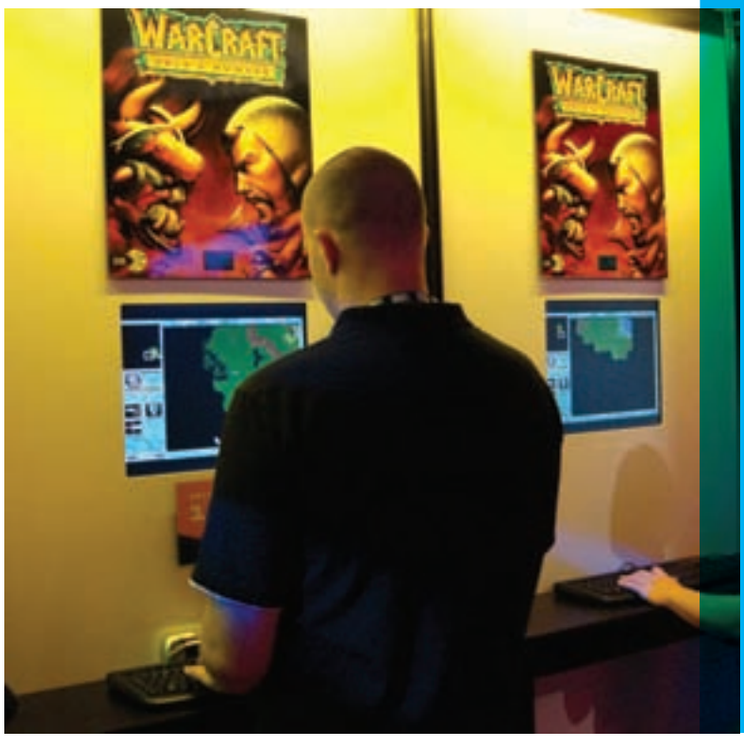
DEPO VIP M8510

- **Операционная система Vista® Home Premium**
- Размер экрана 15.4" WXGA
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T8100
- Оперативная память 2048 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9300GS 256 Мб
- Жесткий диск 320 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- CardReader
- Wi-Fi
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

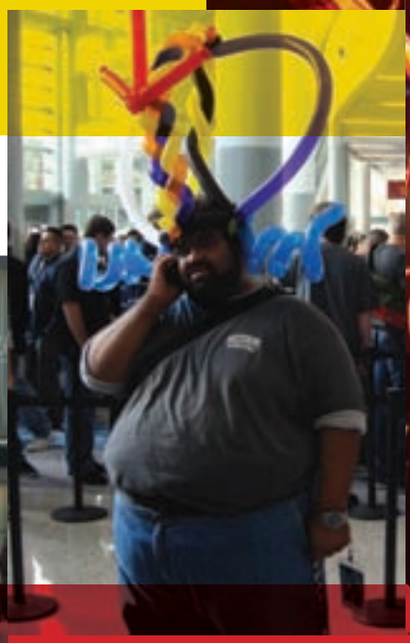
Реклама. Товар сертифицирован.



BLIZZCON 2008

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Что тебе приходит в голову, когда ты слышишь словосочетание «город Анахейм»? Перец чили? Хоккейная команда Anaheim Ducks? Комплекс развлекательных парков Disneyland Resort? Как показала практика, дать внятный ответ могут только люди, которые по 30 часов в сутки проводят за World of Warcraft. Анахейм – неизменное место проведения «тусовки для своих» от Blizzard. На несколько дней фанаты оставляют рейды и паркуют своих эпических драконов. Они отправляются на BlizzCon. Событие это, между прочим, столь же нелепое, сколь и уникальное. Рано утром к Anaheim Convention Center начинают стягиваться гики всех сортов и размеров. Каждый осенен логотипом Blizzard: пухлый ребенок с картонным молотком на плече, не раздумывая, налепил его себе на лоб, две девушки написали название любимой конторы на бикини. Под пальмами скучают три паладина, пяток магов в остроконечных шляпах и весьма натурально выглядящая представительница Нежити: полицейские с подозрением посматривают на зеленоватую даму с грязными длинными волосами. Никто, однако, не показывает на них пальцем: во-первых, сами такие, во-вторых, на BlizzCon не бывает случайных людей. Устроители по сути лишь сняли несколько залов, оформили их по своему вкусу и наметили основные темы мероприятия: Diablo 3, World of Warcraft: Wrath of the Lich King, StarCraft 2. Далее, милые поклонники, развлекайтесь, пожалуйста, сами.
И развлекаются! Здесь выстраиваются огромные очереди не только к компьютерам, на которых можно поиграть в новинки, но и к залу, где вывешены рисунки пользователей (хочешь, просто любуйся, а хочешь – купи понравившийся постер и укрась им комнату); к столам, на которых разворачиваются сражения в настольные игры по вселенным Blizzard, и импровизированным верстакам, где прямо при тебе слепят и раскрасят фигурку какого-нибудь орка или тролля. Механизм отлажен настолько, что никакие ведущие мероприя-



тию по сути не нужны. Постоянное действо идет лишь на сцене, по всем павильонам оно транслируется на огромных экранах. Параллельно ему посетители покупают статуэтки, сувениры орды и альянса, знакомятся, фотографируются с дизайнерами и разработчиками любимых игр (они тоже принимают участие в веселом хаосе), проводят турниры и какие-то локальные чемпионаты.

Коротко, однако, о специальной части для журналистов. Представителям прессы отдан второй этаж, попасть туда можно, лишь предъявив охране бейдж (у обычных посетителей он другого цвета, поэтому тебя видят издалека и провожают завистливыми взглядами). Интернет и доступ ко всем представителям Blizzard тоже свободные, однако нас больше всего интересуют демонстрационные юниты с упомянутыми выше новинками. Сбылась мечта идиота: это игры, где мы боги. Wrath of the Lich King, например, разрешает взять героя любого класса максимального 80-го уровня и прогуляться по городам и локациям дополнения. В инвентаре лучшие доспехи и оружие. В кошельке какое-то невероятное количество золота. Здесь же, в пресс-залах, первыми сообщаются самые главные новости. Так, StarCraft 2 будет не просто игрой, а серией из трех отдельных проектов. «Слишком часто выпадающие из врагов Diablo 3 бонусы будут исправлены», – комментирует дизайнер игрового мира Леонард Боярский (Leonard Boyarsky), глядя, как ты играешь.

Помимо известных ресурсов Gamespot, Gametrailers, Ign, Wowinsider («PC ИГРЫ» – единственный здесь русскоязычный журнал) на мероприятие приехало огромное количество блогеров и владельцев любительских ресурсов. Blizzard поощряет инициативу: некоторым фанатам были даже оплачены авиабилеты до Лос-Анджелеса.

«PC – умирающая платформа, разве вы об этом не знаете?» – сообщает представитель датского издания Майку Морхейму (Mike Morhaime), президенту Blizzard (World of Warcraft об этом не знает и распродается меж тем тиражом 11 миллионов). Майк невозмутим: «Разве? Ну, в ближайшее время мы не собираемся фокусироваться на приставках, извините».

Как мы вас понимаем, мистер Морхейм! **PG**

ПО ТУ СТОРОНУ LINEAGE 2

ТЕКСТ:
АНДРЕЙ ТЕОДОРОВИЧ

Аннен, дорогие радиослушатели!
С вами Андрей Теодорович и весьма необычный трип-отчет об особенностях корейского гейминга, гейм-дева и жизни в целом без всякого стеснения, вывертов и купюр.

«Тхэгыкки», национальные флаги, символизирующие начала Инь и Янь, в буквальном смысле развешены на каждом столбе.

«Я не против, чтобы меня сфотографировали, но, знаете, здесь это не особо приветствуется!»

Сеул буквально утопает в свете неоновых вывесок, словно какой-нибудь город будущего из мира победившего кибер-панка.

Мозаика на стене одного компьютерного клуба. Наверное, напоминает корейским мужчинам о том, что помимо игр существует масса не менее приятных вещей...

ИННОВАционный десант

В июне сего года ваш непокорный слуга устроился в студию Innova, занимающуюся переводом и изданием корейских MMORPG в России. Не прошло и трудовой недели, как одним жарким спокойным утром начальство решило отправить делегацию сотрудников отдела локализации на обучение в NCSoft. Делегация, конечно, громко сказано – 30 июня 2008 года рейсом Москва – Сеул полетели я и еще один из переводчиков проекта – Сергей.

Необходимость поездки была продиктована огромным объемом предстоящих работ. В сумме вся документация содержала 10 миллионов символов. Для сравнения: в «Войне и Мире» всего 3.5 миллиона. 70 процентов текстов в формате Excel – первичная документация, или просто праймери: предметы, навыки, NPC, монстры, локации, названия и описания квестов. Собственно, тому, как со всем этим счастьем работать, и посвящалась наша командировка.

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ФОТООХОТЫ

В день вылета мне было необходимо срочно дописать один внушительный текст, сдать пару задолженностей в университете, собрать вещи, выгулять капризного ризеншнауцера моего хорошего друга (и передать ключи от его квартиры другому товарищу) и, как это ни странно, успеть на самолет. Из-за предпоследнего пункта сорвались все остальные, однако на борт самолета мы каким-то чудом попали, исключительно благодаря тому, что путь от такси до линии регистрации мы преодолели быстрее нигерийских спринтеров, а сам рейс задержался на 20 минут.

Поспать в самолете так и не удалось – девять часов беспосадочного перелета заставляют чувствовать себя так, словно на тебе все это время кто-то прыгал и топтался. Окончательно из равновесия выводит здешний климат, если одним словом – ПАРИЛКА!

В аэропорту нас встречает человек из отдела локализаций NCSoft с нетипичным для корейца именем Генри. Меня он сразу же смутил вопросами, больше похожими на допрос: «Сколько вам лет?», «Где вы учились?», «Есть ли у вас дети?», «Что еще собираетесь здесь делать помимо работы?» Обстановку разрядил Сергей, пояснив, что это просто обычная часть корейского ритуала знакомства. Тут не считается зазорным спросить женщину (равно как и мужчину) о том, сколько ей лет, замужем ли она, где живет. Для корейцев при беседе друг с другом важно знать ответы на эти вопросы, для того чтобы правильно построить отношения с собеседником, однако на русских они зачастую производят неприятное впечатление, а порой ведут к конфузам. Кстати сказать, совершенно нормально спросить встреченного на улице знакомого, в том числе старшего по возрасту или положению, о том, куда он идет. Вопрос «Куда вы идете?» просто замена приветствию, и отвечать на него надо мимоходом (равно как, кстати, и на другой корейский вопрос-приветствие – «Ели ли вы?»).

А идем мы в гостиницу Ibis Hotel, по дороге любуясь городскими пейзажами. Сеул – огромный современный город (10 миллионов человек в самом городе, 19 миллионов – вместе с пригородами), напоминающий Чикаго или Токио. Впрочем, это царство колоссальных построек из железа и бетона, широченных дорог и неоновых вывесок невозможно перепутать с западными мегаполисами хотя бы потому, что урбанизированные современные кварталы здесь спокойно уживаются с участками тропического леса и даже рисовыми полями.

Ну вот мы и на месте. Изучив номер, лишний раз убеждаюсь в обоснованности шуток над небывалой компьютеризированностью Южной Кореи. Шутка ли, на одном только унитазе я насчитал 18 кнопок! Падаю на кровать и включаю телевизор. Сразу же натыкаюсь на геймерский канал, где транслируется какой-то местный чемпионат по Quake 3 Arena. Каждый игровой момент комментируют профессиональные ведущие и специально приглашенные гости – ведущие киберспортсмены Европы и США. В стране, где 8 из 10 человек активного трудового возраста считаются геймерами, такие каналы неизменно пользуются бешеной популярностью. Просматриваю пару напряженных дуэлей и, так и не выяснив, кто же зарулит на q3tourney4, забываюсь блаженным сном – впервые за двое суток.

БЕЗОПАСНОСТИ РАДИ

Gangnam-gu по праву можно назвать hi-tech-улицей Сеула. На расстоянии в несколько сотен метров друг от друга расположены офисы крупнейших мультимедийных компаний Кореи. Дорога от отеля до работы занимает всего семь минут пешком, и за это время мне на глаза попадаются небоскребы с вывесками Yahoo, NHN, CCR и, конечно же, NCSoft. Последний выглядит особенно величественно. 16-этажный бетонный муравейник не просто арендованное здание, а собственная постройка NCSoft, которая, по самым скромным подсчетам, обошлась компании в 300 миллионов долларов.

В нем располагается основной персонал компании, однако гейм-мастера сидят в другом здании неподалеку. Обусловлено это двумя факторами. Во-первых, экономией места – гэймов так много, что для них нужен отдельный комплекс. Во-вторых, безопасностью сотрудников. Генри начинает рассказывать дикие для современного цивилизованного мира вещи, напоминающие о славном времени бандитских разборок в России. Сразу после выхода первой Lineage, в конце 1990-х – начале 2000-х, нередки были случаи, когда какого-нибудь гейм-мастера возле офиса подкара-

АСКП по-корейски в офисе NCSoft. Центральный вход.

...НЛО! Police line, do not cross! И такое чудо – в самом центре Сеула, а не где-нибудь на отшибе, где обычно резвятся любители арт-хауса.

В ПЕРВУЮ LINEAGE ЗДЕСЬ ИГРАЮТ ПРЕИМУЩЕСТВЕННО БИЗНЕСМЕНЫ И МАФИОЗИ, ПО СРАВНЕНИЮ С КОТОРЫМИ МАЖОРЫ ИЗ «БОЙЦОВСКОГО КЛУБА» – СУЩИЕ ДЕТИ.

уливали серьезные ребята в костюмах на тонированном «кадиллаке», запихивали в багажник и отвозили куда подальше для «конструктивной беседы». Последующие несколько часов ему доходчиво объясняли, что не следовало портить виртуальную малину их шефу... Дело в том, что в первую Lineage здесь играют преимущественно бизнесмены и мафиози, по сравнению с которыми мажоры из нашего «Бойцовского клуба» – сущие дети. Экипировать своего героя на 10 тысяч долларов – верх крутости? Оказывается, в Корее такие суммы некоторые люди тратят на своих персонажей каждый день. Уж не знаю, на что именно, но их явно расстраивают ситуации, когда герой, в которого вбухана не одна сотня тысяч зеленых, оказывается, например, забаненным. И такое творится в одной из самых законопослушных стран мира, где за каждый синяк обидчик выплачивает пострадавшему до 3 тысяч евро! Что и говорить, страна действительно помешана на виртуальных развлечениях.

КРЕПОСТЬ NCSOFT

Вход в центральное здание осуществляется по магнитным карточкам – их прикладывают к высоченным турникетам, открывающим проход к лифтам и лестнице.

Пока я хожу туда-сюда, ловлю на себе десятки любопытных взглядов. Мы с Сергеем не единственные иностранцы в офисе NCSoft (мне на глаза попадались упитанные англичане и финны лет 40), однако почти каждый прохожий не упускает возможности внимательно нас изучить. В Корее почти нет нацменьшинств, а иностранцы в основном представлены другими азиатскими народностями и американскими военными. Ни на тех ни на других мы не похожи.

Отдел локализаций, где нам предстоит трудиться ближайшую пару недель, занимает половину четвертого этажа. Офис крупной корейской фирмы выглядит, на российский взгляд, более чем непривычно. Он представляет собой огромный светлый зал. Нет ни коридора, ни отдельных кабинетов, все сотрудники сидят и работают в одном помещении. В некоторых отделах для вящего удобства сотрудники отгорожены друг от друга невысокими барьерами, но эти барьеры (высотой метра полтора) носят скорее символический характер, так как они создают иллюзию замкнутого пространства, только пока сидишь.

Нашим координатором назначают миловидную кореянку по имени Сена – именно она будет главным гидом для нас по миру необъятной документации Lineage 2. Мы изучаем мануалы отдела локализаций и вместе смотрим каждый файл для перевода. В конце первого дня я по простоте душевной записываю пройденные материалы на флешку, чтобы доработать их в номере. Каково же было мое удивление, когда обнаружилось, что скачанные файлы невозможно запустить – спасибо системе защиты информации NCSoft. Данные, записанные в офисе компании, могут быть спокойно перекопированы на любой носитель, только вот открыть их нереально – они по-хитрому кодируются. Даже плеер отказался читать скачанные mp3-файлы! Вместо музыки раздается телефонный звонок: Серега зовет сходить в pc bang (bang – по-корейски «комната»), местный компьютерный клуб. С выбором места проблем не было. Меня сразу же пленила вывеска PENTAGON, рядом с которой красовались стилизованная пентаграмма и портрет Че Гевары.

PC-МАНИЯ

Каждое более-менее приличное заведение встречает посетителей огромными gamer-style-картинами, мозаиками и даже скульптурами. В основном это герои Lineage или игр

СМЕРТЕЛЬНЫЕ СЕТИ

Южная Корея – самая интернетизированная страна в мире. По уровню развития широкополосного доступа в Сеть она опережает даже США. Плюсы этого явления очевидны, а вот о его минусах корейцы задумались не так давно.

Каждый из нас хотя бы раз слышал историю про корейцев, которые избивали (или даже убивали) друг друга из-за какой-нибудь виртуальной шмотки. Примечательно, что в этой стране многие люди едут крышей на почве не только онлайновых игр, но и Сети в целом. Просто интернет настолько глубоко вошел в их жизнь, что они принимают чересчур близко к сердцу все, что происходит по ту сторону экрана монитора.

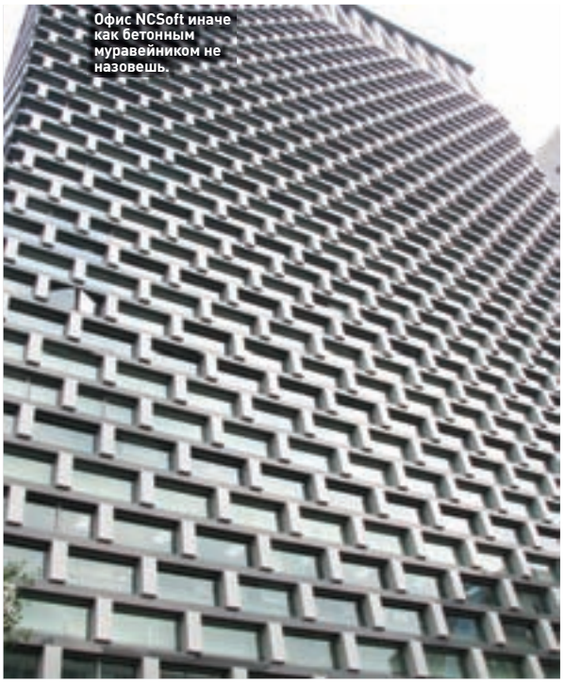
Совсем недавно по Южной Корее прокатилась волна самоубийств известных людей: их травили на интернет-форумах. Популярная кинозвезда Чхве Чжин Силь (мать двоих детей, между прочим) повесилась на душевом шланге после того, как на форумах про нее распустили слух: мол, она давала деньги в долг под проценты и, чересчур настойчиво требуя их возврата, сама доводила заемщиков до суицида. В прошлом году певица Юни удавилась на поясе от халата – после того как в Сети пошли слухи о том, что она делает одну пластическую операцию за другой. В начале ноября сразу же после смерти Чхве покончили с собой еще две знаменитости. Интернет-сообщество осудило их сексуальную ориентацию: один был геем, другой – транссексуалом. Правительство уже озаботилось этой проблемой и решило обязать пользователей Сети писать комментарии под своим настоящим именем – так будет легче отслеживать и наказывать клеветников.

Как бы там ни было, но проблема налицо. Из-за пагубной зависимости корейцы оказываются «ноулайферами» в прямом смысле этого слова.

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ РОССИИ

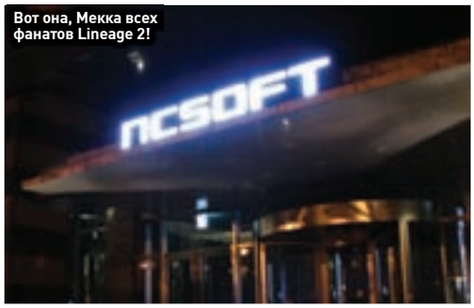
Российская версия Lineage 2 уникальна, поскольку NCSoft и Innova разработали для нее free2play-систему. Скачивай клиент и наслаждайся игрой бесплатно, а при желании трать деньги в cash-shop, магазине внутриигровых вещей. Баланс ассортимента был максимально продуман самими разработчиками L2, и потому ситуаций из серии «платить бабки за реальный шмот – значит рулить» точно не случится. Ведь то, что позволительно в какой-нибудь браузерке, непростительно и даже губительно для серьезной клиентской игры.

Содержимое виртуального прилавка держится в секрете до самого релиза, однако доподлинно известно, что помимо различных украшательств для персонажа там в основном будут представлены улучшенные зелья, а также особые амулеты и стрелы.



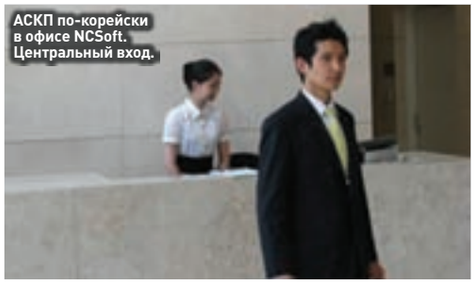
Офис NCSoft иначе как бетонным муравейником не назовешь.

В городе полным-полно странных для европейского человека памятников. Например, детали из тетриса или...



Вот она, Мекка всех фанатов Lineage 2!

I'm goin' deeper in downtown! Если внимательно приглядеться, то можно обнаружить четыре вывески разных компьютерных клубов.



АСКП по-корейски в офисе NCSoft. Центральный вход.

Blizzard. Час игры в среднем стоит 1000 вон (приблизительно доллар). Администратор предложит современный компьютер, удобное место и даже кофе (только удостоверьтесь, что кофе не рисовый!).

Лучше сразу попросить наушники – когда зал полон посетителей, в нем творится сущая вакханалия: музыка, звуки и эмоциональные возгласы игроков взрывают мозг уже через пару минут. Корейцы необычайно общительны. Они не любят сидеть дома и предпочитают отдыхать в людных местах со своими друзьями. Происходящее на экране все непременно комментируют, причем не обязательно игры. Лично я наблюдал, как компания из четырех девушек за одним монитором бурно обсуждала переписку в MSN (ICQ там почти не используют).

Во что играют? Еще несколько лет назад пальма первенства принадлежала StarCraft и Warcraft 3. Сейчас народ развлекается в клонах Counter-Strike, спортивных аркадах, гонках (совершенно невменяемых – например, на страусах!) и, конечно же, MMORPG. Lineage 2 – безоговорочный лидер. Следом идут R2 и игры местного крупнейшего онлайн-оператора Webzen. Например, на моем компьютере был установлен клиент бета-версии Huxley, которая во всем остальном мире появится самое раннее к середине следующего года.

По стране расположено свыше 30 тысяч круглосуточных интернет-кафе, причем самый бурный их рост – с 3 до 15 тысяч – произошел в 1999 году. В PC-bang можно не только поиграть, но и устроить личную жизнь. Большинство кафе оборудовано кабинками на два места. Парень, желающий познакомиться с девушкой, занимает такую кабинку и, найдя в Сети подходящую кандидатуру, просто сообщает ей нечто вроде: «Я в таком-то PC-bang, кабинка 25, приезжай». Транспорт в Сеуле работает хорошо, так что максимум через 20 минут в уютном двухместном гнездышке сидит новоявленная влюбленная пара. Не озабоченные знакомствами соотечественники в это время увлеченно сражаются в сетевые игры в общем зале.

На две недели я почувствовал себя настоящим компьютерным гиком: игровые клубы, интернет-кафе, игры, игры, игры... **PG**

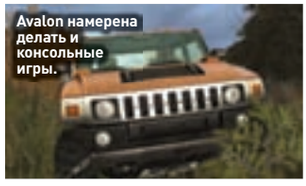
«Бамбуковая комната». Зал для отдыха посетителей офиса NCSoft на первом этаже.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Рэнди Стад, президент PC Gaming Alliance

Наша организация, занимающаяся поддержкой PC как игровой платформы, опечалена решением LucasArts не выпускать экшен Star Wars: The Force Unleashed на персоналке. В LucasArts заявили, что игру сложно приспособить для слабых компьютеров. Безграмотное оправдание! За последние годы было продано не меньше 100 миллионов компьютеров, возможности которых превосходят возможности, скажем, Xbox 360.



Avalon намерена делать и консольные игры.

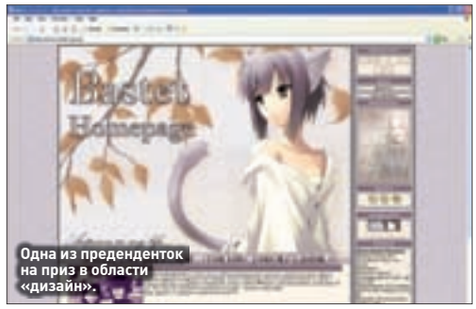
Фирма «1С» за неназванную сумму купила московскую студию Avalon Style Entertainment. Последняя хорошо знакома отечественным геймерам по серии автосимуляторов «Полный привод». Впрочем, были в ее истории и откровенно проходные проекты вроде «Антикиллера» и «Жести». Всего же за годы существования студия разработала 13 игр. Команда, отныне откликающаяся на название 1C-Avalon, сейчас создает «Полный привод 3» (между прочим, на движке Unreal Engine 3) и пока не анонсированный шутер от первого лица.

ФАКТ

11 % геймеров

имеют в коллекции нераспечатанные игры (данные американской NPD Group)

50.000 ДОЛЛАРОВ В ПОДАРОК



Одна из предденток на приз в области «дизайн».

Сайт премии посетили уже 100 000 человек.

С 1 октября до 15 декабря любой желающий сможет побороться за звание лучшего web-ресурса и призовой фонд в $50 000! Для этого нужно просто зарегистрировать свой проект на сайте конкурса по адресу http://eia.msn.ru.

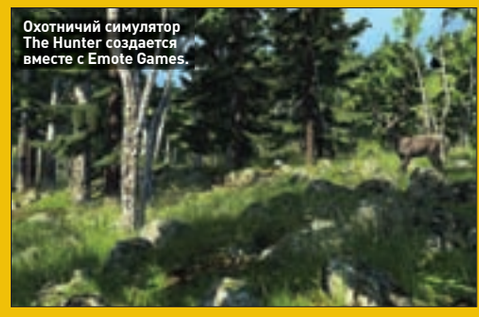
Enthusiast Internet Award – первый в России открытый конкурс среди лучших «непрофессиональных» web–проектов, призван собрать создателей наиболее ярких и успешных web-ресурсов, посвящённых увлечениям молодых энтузиастов в различных областях жизни: от экстремального спорта до предпринимательства. В этом году генеральным партнером конкурса выступает корпорация Microsoft.

Конкурс проводится в категориях: gaming, цифровые технологии, спорт, кино, мотор, аудио, фото, видео, дизайн, мода, бизнес.

В EIA может участвовать человек любого пола и возраста, гражданин любой страны и вероисповедания, создавший сам или с группой энтузиастов web-проект, посвященный своему увлечению. Если ты умеешь пользоваться не только Яндексом, творческий человек, энтузиаст своего дела, и хочешь стать обладателем главного призового фонда рунета, регистрируй свой проект на конкурсе Enthusiast Internet Award 2008! Генеральный спонсор развлекательный портал «MSN Россия». Спонсоры: категория Авто – компания Mazda; категория Гейминг - бренд Oklick.

КРИЗИС УДАРИЛ ПО СОЗДАТЕЛЯМ JUST CAUSE

Just Cause 2 не успели доделать к Рождеству.



Охотничий симулятор The Hunter создается вместе с Emote Games.

Мировой экономический кризис причиняет немало беспокойства независимым студиям. Больно уж боязливы стали издатели – дрожат над каждым центом. Недавний пример – в шведской Avalanche Studios, известной по экшену Just Cause, грядут большие сокращения. Свои вещи пакуют в коробки 77 сотрудников (до недавнего времени в компании трудились 160 человек). Причиной увольнений стала потеря Avalanche двух крупных контрактов, общая сумма которых составляла 34 миллиона долларов. Один паблишер закрыл свой проект, потому что решил переориентировать бизнес на семейную аудиторию, у другого издателя просто кончились деньги.

– Я уверен, Avalanche снова встанет на ноги, – заявил глава студии Кристофер Сандберг (Christofer Sundberg). – Станем ли мы когда-нибудь снова компанией со штатом в 160 человек? Сомневаюсь. Мы основали эту студию не потому, что мечтали стать акулами бизнеса, нам лишь хотелось делать свои игры. Но в индустрии, ориентированной на сиквелы и проекты по лицензиям, все так сложно...

Несмотря на сокращения, Avalanche продолжает разработку экшенов Just Cause 2 и The Hunter.

Акелла

LEFT 4 DEAD

Недорогой маникюр для... доверчивых зомби

New from Valve. Coming in November*

*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.

www.l4d.com www.akella.com

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео STEAM VALVE powered by source Акелла

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" "М Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

© 2008 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead Logo, Counter-strike, Steam, the Steam logo, Source, the Source logo, and Valve Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries.
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Несанкционированное копирование преследуется. Тех. поддержка (495) 363-4612, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа Москва, (495)363-46-14, natalya.ru@navigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@nwg.spb.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akella@rostov.navinet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akella@sib.akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akella@ekt.akella.com; Представитель на Украине "Мультиторг" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге дистрибьюторское подразделение компании "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.17, телефакс: (812) 252-49-65.

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgamer.ru. Оптовая продажа: Москва: (495) 363-46-14, natalya@cdgamer.ru; Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, akella@nwgbox.ru; Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akella@aaanet.ru; Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@nsk.akella.com; Екатеринбург: (343) 297-54-42, akella@k-sky.ru. Представитель на Украине "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полет Навигатора" в г. Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел./факс: (812) 252-49-65.

Mirror's Edge: сиквел неизбежен!

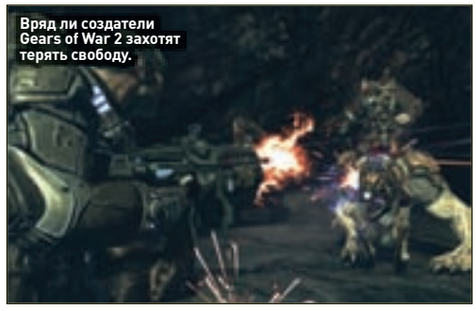
Затевая новый проект, разработчики сразу прикидывают, можно ли будет впоследствии расширить его до масштабов трилогии. Этому есть оправдание – создание новых игровых вселенных недешево и нужно выжимать из каждой по максимуму. Вот и продюсер студии EA DICE Оуэн О'Брайен (Owen O'Brien) недавно сообщил, что приключенческий экшен от первого лица Mirror's Edge – всего лишь первая часть трилогии. Причем, возможно, этим дело не ограничится и за первой трилогией последует вторая (с новым главным героем)…
О'Брайен также обмолвился, что в Mirror's Edge 2 обязательно будет редактор уровней.

Яблонски за работой.

Стив Яблонски (Steve Jablonsky) нанят издательством Electronic Arts для написания саундтрека к игре The Sims 3. Американский композитор успел отличиться и в кино, и в игровой индустрии. На его счету звуковые дорожки к фильму «Трансформеры» и стратегии Command & Conquer 3: Kane's Wrath.
Также стало известно содержание коллекционного издания The Sims 3. Помимо самой игры геймеры получат фирменную 2-гигабайтовую флешку, гайд, несколько наклеек, а также европейскую спортивную машину (увы, не настоящую, а внутриигровую). Напомним, The Sims 3 нагрянет в магазины 20 февраля.

ХОДЯТ СЛУХИ

КИНОШНИКИ ПОКУПАЮТ EPIC?


Вряд ли создатели Gears of War 2 захотят терять свободу.

Мистер Талл очень любит игры.

Месяц назад мир обсуждал, приобретет ли интернет-гигант Google создателей Half-Life? Сейчас тема с продажей Valve Software забыта, на повестке дня новая сделка. Кто кого? Кинокомпания Legendary Pictures покупает Epic Games (Gears of War, Unreal Tournament).
«Легендарный» глава Томас Талл (Thomas Tull) до недавнего время входил в совет директоров Brash Entertainment – студии, специализирующейся на разработке игр по кинолицензиям. Однако интерактивные забавы по мотивам «Элвина и бурундучков» и «Мартышек в космосе» получили столь низкие оценки, что Талл ушел озлобленный. Но про игры не забыл. Legendary Pictures готовится перенести на большой экран экшен Gears of War, и руководство кинокомпании регулярно общается с «эпиками». У Epic Games, как известно, нет проблем с качеством игр. И вот, по слухам, Томас Талл вознамерился заполучить студию.
Если верить журналу Variety, сейчас ведутся переговоры. У Legendary нет финансовых проблем – один лишь ее «Темный рыцарь» собрал в прокате около миллиарда долларов. Компания вполне может позволить себе купить Epic. Вопрос в другом – захотят ли «эпики» терять независимость? «Это слух!» – заявил вице-президент Epic Games Марк Рейн (Mark Rein), когда его попросили прокомментировать информацию.

ГОРДОН ФРИМЕН ВЕРНЕТСЯ В 2010 ГОДУ

Разработка Left 4 Dead стоила меньше, чем рекламная кампания игры.

После релиза Left 4 Dead студия Valve бросила все силы на Episode Three.

Valve Software возлагает большие надежды на зомби-шутер Left 4 Dead. Компания решила потратить на продвижение игры в массы огромные деньги – 10 миллионов долларов. Подобного рекламного бюджета не было ни у Half-Life 2, ни у The Orange Box. «Left 4 Dead еще далеко до популярности Half-Life и Counter-Strike, однако игра очень нравится геймерам, – сказал глава Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell). – Своим восторгом игроки заразили и нас. К тому же предзаказы на Left 4 Dead на 60 процентов выше, чем были у The Orange Box!»
Что ж, Left 4 Dead вышла в конце ноября, и скоро мы узнаем, насколько успешным оказался ее старт. Теперь самое время спросить: где, черт возьми, Half-Life 2: Episode Three?! В свое время, анонсируя «Эпизоды», студия обещала выпустить все три главы к Рождеству 2007 года. И, как обычно, не уложилась в срок. Один из директоров Valve Даг Ломбарди (Doug Lombardi) рассказал, что компания сообщит первую информацию об Episode Three под Новый год. Он также дал понять, что возвращение Гордона Фримена состоится не скоро. Годика этак через полтора.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Мила Кунис, актриса, Мона Сакс в «Максе Пэйне»

Я обожаю World of Warcraft. Настолько сильно люблю эту игру, что год назад мне пришлось удалить свой аккаунт – слишком уж пристрастилась. А ведь я играла хорошо, мой маг многим надрал задницы. Но проблема в том, что в World of Warcraft тебе нужно быть в гильдии, чтобы ходить в рейды. А рейды сжирают столько времени! И все-таки, бог ты мой, какая хорошая игра! Хочу купить второй addon!

Обама любит игры.

Президент США Барак Обама (Barack Obama) прибег к услугам компаний, предлагающих динамично обновляемую рекламу в электронных играх. Претендент от демократов засветился в 18 разных играх, преимущественно спортивных (Madden NFL 09, NHL 09 и NBA 09) и гоночных (Burnout Paradise и NASCAR 09). Надо заметить, что рекламщики обращались с аналогичным предложением и к республиканцу Джону Маккейну (John McCain), но тот отказался. Сразу видно – старпер, с электронными играми плохо знаком…

ФАКТ

22

игры

были запрещены к продаже в Австралии начиная с 2001 года

STARCRAFT 2 РАСЧЛЕНИЛИ НЕ РАДИ ДЕНЕГ

И куда унесут Blizzard «Крылья свободы»?

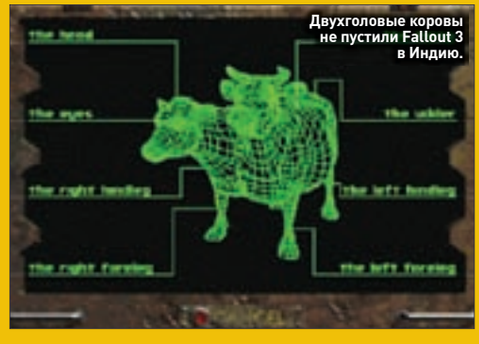
Blizzard все свои игры начинает делать с мультиплеера.

Стратегия StarCraft 2 неожиданно превратилась в трилогию. Blizzard Entertainment решила выпустить три кампании игры как три отдельных продукта, о чем и сообщила на геймерском слете BlizzCon. Первый «эпизод» носит подзаголовок Wings of Liberty и посвящен терранам, второй – Heart of the Swarm (зергам), последний – Legacy of the Void (протоссам).

Многие геймеры обвинили Blizzard в корыстолюбии. Мол, за одну игру придется платить, как за три. Однако сотрудники «Метелицы» умеют оправдываться. Они заявили, что в StarCraft 2 планируется больше 90 миссий, а таких длинных игр просто не бывает. К тому же кампания за протоссов почти готова, зато две другие далеки от завершения. Если все доделывать, StarCraft 2 выйдет года через два, не раньше. А так есть шанс получить Wings of Liberty уже в этом году. К тому же мультиплеер-то никто не делил на три части, он будет сразу и без купюр.

– Решение о расчленении StarCraft 2 приняло не руководство Activision Blizzard, а команда разработчиков, занятая созданием игры, – заявил один из сотрудников «Метелицы», отвечающий за связи с общественностью. – Да и о чем мы вообще говорим? Мы всегда выпускали RTS с одним дополнением. На этот раз мы решили издать RTS с двумя дополнениями. Чего здесь странного?

FALLOUT 4 НЕ ПРИДЕТСЯ ЖДАТЬ ДЕСЯТЬ ЛЕТ



Двухголовые коровы не пустили Fallout 3 в Индию.

Bethesda не собирается бросать серию Fallout.

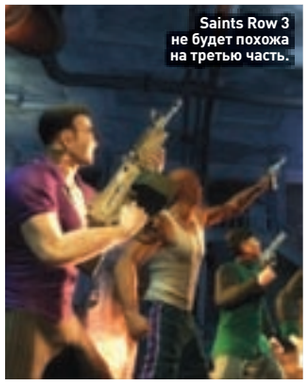
Австралийцы едва не остались без Fallout 3 – местную рейтингующую комиссию не устроила роль наркотиков в постапокалиптическом мире. Bethesda Softworks пришлось спешно внести изменения в свой продукт. А вот в Индии Fallout 3 так и не появится, и никакие правки не помогут. Игру решили не выпускать из-за особенностей культуры индийцев. Причем издатель не уточнил, что имеется в виду. Для справки: ни у Postal, ни у Grand Theft Auto IV, ни у других неоднозначных игр не было никаких проблем в Индии. Скорее всего, «Фол» забраковали из-за двухголовых коров-мутантов, которых игрок может использовать в качестве вьючного животного. Как известно, в Индии корова считается священным животным.

Что ж, будем надеяться, индийцам удастся поиграть хотя бы в Fallout 4. Продюсер Bethesda Softworks Тодд Ховард (Todd Howard) заявил в интервью Reuters, что на этот раз геймерам не придется ждать десять лет (именно столько времени прошло между Fallout 2 и Fallout 3). По его мнению, достаточно будет и трех лет. Получается, Fallout 4 выйдет в 2011-м? Вполне может быть!

Акелла
Московский
ВОДИЛА
Кто заказывал такси
на дубровку?..
РЕКЛАМА
www.akella.com
Акелла

Dead Space может стать фильмом.

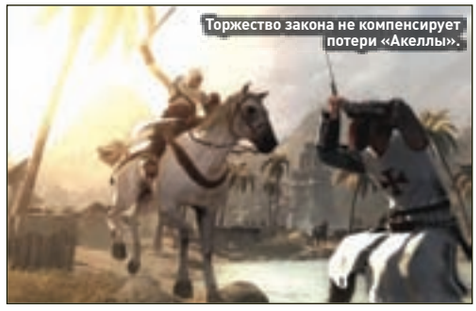
Фантастический хоррор-экшен Dead Space удостоился восторженных отзывов критиков. Оказывается, именно такой реакции и ждал издатель – Electronic Arts. По крайней мере разработка сиквела была благословлена руководством и начата еще до релиза игры. Правда, один из начальников EA Redwood Shores Глен Скофилд (Glenn Schofield) уточнил, что проект могут и закрыть, если продажи Dead Space будут совсем чахлыми, но это маловероятно. «Мы также ведем переговоры с кинокомпаниями, – сказал Скофилд. – Это сложный процесс, потому что мы сразу оговариваем: Dead Space – дорогой фильм!»


Saints Row 3 не будет похожа на третью часть.

Серия Saints Row верна заветам «старшего брата» – Grand Theft Auto, однако главного так и не добилась: ей не удается стать скандальной. До недавнего времени политики и общественники игнорировали ее. Правда, недавно подал голос профсоюз нью-йоркских полицейских. Профсоюзный лидер заявил, что Saints Row 2 делает молодежь жестокосердной и аморальной. Банально как-то высказался, без души.
Вдохновившись критикой, создатели Saints Row – студия Volition тут же принялась за разработку третьей части. Обещают, что новая игра будет совсем-совсем непохожа на предыдущие части серии.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

АЛЬТАИР МСТИТ ПОХИТИТЕЛЯМ


Торжество закона не компенсирует потери «Акеллы».

Альтаир настиг преступников.

Помнишь, какой скандал разгорелся в марте, когда экшен Assassin's Creed за несколько недель до официального релиза появился в интернете? Особую пикантность ситуации придавал тот факт, что игра была украдена из офиса издательства «Акелла». Российская компания призывала геймеров не трогать краденое, да только многие не послушались.
«Акелла» наверняка понесла немалые убытки. Утешает лишь то, что виновные в преступлении были найдены. Ими оказались двое сотрудников российского издательства и студент четвертого курса МГУ. В феврале четверокурсник выклянчил у приятеля, работающего в «Акелле», копию Assassin's Creed – для личного ознакомления. Пройдя игру до конца, студент начал хвастаться этим на известном российском торрент-трекере, но, конечно же, был поднят на смех. Чтобы доказать правдивость своих слов, 2 марта парень выложил Assassin's Creed для скачивания. При этом он использовал серый IP, а доступ на трекер осуществлял через систему шлюзов и прокси. Не помогло, преступника нашли. Студент сначала отпирался, но потом повинился и получил два года условно. Приговор только что вступил в силу.
Руководство «Акеллы» пока не решило, применять ли юридические санкции в отношении двух своих сотрудников, причастных к утечке Assassin's Creed.

SPORE РАЗДРАЖАЕТ УЧЕНЫХ

Ученые считают, что стадия клетки – самая антинаучная в Spore.

К Spore планируется выпускать 2-3 дополнения в год.

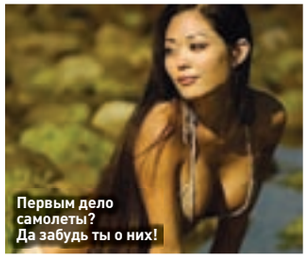
Симулятор эволюции Spore уже разошелся по свету 2-миллионным тиражом и наверняка поспорит со вторым дополнением к World of Warcraft за звание самой покупаемой компьютерной игры 2008 года. Глава издательства Electronic Arts Джон Риччитьелло (John Riccitiello) утверждает, что Spore продается даже лучше, чем The Sims 2 в первые месяцы после премьеры.
Будущей весной выйдет первое дополнение к симулятору эволюции. Официальное название не объявлено, но addon будет посвящен космической эре. Существа узнают, что такое телепортация, а геймеры заполучат редактор сценариев и смогут создавать свои миссии.
Казалось бы, все счастливы? Как бы не так! Пока издатель и геймеры не могут нарадоваться Spore, игру проклинают ученые. Один из гарвардских светил пожаловался, что обманом угодил в документальный фильм, посвященный Spore, хотя на момент интервью слыхом не слыхивал об игре. Несколько других ученых внимательно изучили игру и поставили ей кол, назвав ее насмешкой над всеми принципами эволюции. Стадии клетки и существа антинаучны, и только космическая эра более-менее соответствует реалиям.

Акелла
ТАРР
ХРОНИКИ
СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
РЕКЛАМА
Пока мы все живы · пусть сияют звезды
www.akella.com
QUAZAR
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Крис Сигэйти, продюсер StarCraft 2

StarCraft 2 отлично сбалансирована для киберспортивных соревнований. Но, знаете, я собираюсь подсадить на StarCraft 2 и свою маму! Конечно, она не способна тягаться с прогеймерами, поэтому мы ищем способы сделать игру доступной для казуальной аудитории. Моя жена не раз наблюдала за играющими в StarCraft 2 и говорила: «У меня не получится». Я хочу заставить ее изменить мнение.



Первым дело самолеты? Да забудь ты о них!

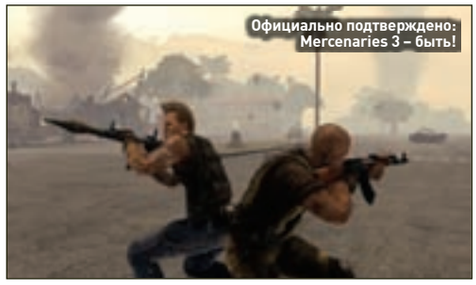
Пиарщица издательства Activision уволилась из компании ради того, чтобы стать мисс Ноябрь в журнале Playboy. 29-летняя Грейс Ким (Grace Kim) отвечала за продвижение серии Guitar Hero, а свои снимки в мужской журнал послала по приколу. Но ей позвонили и велели готовиться к славе. Из-за продолжительных фотосессий времени на написание пресс-релизов практически не оставалось, и мисс Ким ушла из Activision, не дожидаясь, пока ее уволят. Теперь она мисс Ноябрь и работает плэйбоевским зайчиком.

ФАКТ

5300

разработчиков живут и трудятся в Северной Америке (данные Game Developer Reseach)

EA УВОЛИТ 6 ПРОЦЕНТОВ РАБОТНИКОВ



Официально подтверждено: Mercenaries 3 – быть!

В этом году Madden NFL не вышла на PC.

2008-й оказался далеко не самым лучшим годом для издательства Electronic Arts. Прошлой осенью акции компании продавали по 60 баксов штучка, сейчас же их цена – всего 27 долларов. Виноват мировой экономический кризис. Также на стоимости ценных бумаг негативно сказались убытки «электроников» в 310 миллионов долларов, понесенные в период с июля по сентябрь.

Как же так? Ведь недавние хиты EA расходятся сумасшедшими тиражами: Madden NFL 09 – 4.5 миллиона экземпляров, Spore – 2 миллиона, Mercenaries 2 – 1.9 миллиона, Warhammer Online – 1.2 миллиона. Откуда убытки? Дело в том, что «электроники» пустили 150 миллионов «вечнозеленых» на развитие собственного сервиса цифровой дистрибуции, 100 миллионов – на повышение качества своих игр. Большие деньги компания потеряла на «Гарри Поттере и принце-полукровке». Премьеру фильма перенесли на будущий год, то же самое пришлось сделать EA с практически готовой игрой по мотивам. Еще 21 «лимон» ушел на юристов и экспертов, занимавшихся так и не состоявшейся покупкой Take-Two Interactive.

Не удивительно, что в Electronic Arts объявлен режим строгой экономии. 6 процентов сотрудников компании (то есть примерно 600 человек) будут уволены. Благодаря этой мере «электроники» надеются экономить до 50 миллионов долларов в год. Замену уволенным будут искать в Китае.

NINTENDO – ЛУЧШИЙ ИЗДАТЕЛЬ 2008 ГОДА

Самое сильное падение в чарте за год – у Лары Крофт... пардон, Eidos.

Солидный индустриальный журнал Game Developer проанализировал ситуацию в игровой индустрии и назвал лучшую двадцатку издательств. Примечательно, что место в рейтинге определяется не только исходя из показателя «прибыль/расходы». Учитывается также средняя оценка в прессе выпущенных компанией игр, мнения разработчиков и даже процентное соотношение сиквелов к новым оригинальным проектам. В целом чарт выглядит так:

1. Nintendo
2. Electronic Arts
3. Activision
4. Ubisoft
5. Sony Computer Entertainment
6. Take Two
7. Sega of America
8. THQ
9. Microsoft Game Studios
10. Square Enix
11. Konami
12. Vivendi Games
13. Namco Bandai Games
14. Capcom
15. NCsoft
16. Disney Interactive Studios
17. LucasArts
18. Codemasters
19. Eidos Interactive
20. Midway

Как ни прискорбно, российские издательства пока не доросли до премьер-лиги. Electronic Arts, занимавшая первое место в чарте Game Developer четыре раза подряд, вот уже второй год уступает лидерство Nintendo. А в будущем году может даже упасть на третью строчку, проиграв еще и новообразованной Activision Blizzard.

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

- Огромный волшебный мир, открытый для исследования
- Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
- Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
- Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
- 6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION ASCARON LINE

www.akella.com

SACRED 2
FALLEN ANGEL

© 2008 "ASCARON"

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com; Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-79-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

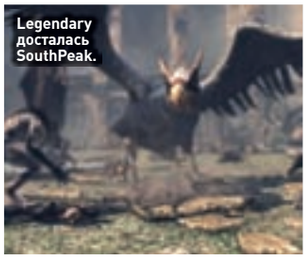
Акелла

РЕКЛАМА

Молине накаркал ремейк Syndicate.

Гейм-дизайнера Питера Молине (Peter Molyneux) недавно спросили: ремейк какой своей старой игры он бы хотел сделать? Гуру назвал киберпанковую RTS про спецагентов-киборгов Syndicate и симулятор бога Populous, но уточнил, что от него ничего не зависит. Права на серии принадлежат Electronic Arts, а Молине трудится на Microsoft.

Не получится у Питера, может, выйдет у Starbreeze Studios? В начале года было объявлено, что шведская компания возродит один из классических франчайзов EA. Сейчас же по свету понеслась благая весть, будто бы врачи из Starbreeze реанимируют именно Syndicate.


Legendary досталась SouthPeak.

Два американских издательства слились в экстазе – SouthPeak Interactive купила Gamecock Media Group. Обе компании небольшие и небогатые, но из разряда перспективных. SouthPeak, к примеру, закончила финансовый год с доходом 4.5 миллиона долларов (главный хит – ролевая игра Two Worlds), а также привлекла около 15 миллионов долларов инвестиций. Эти деньги, по-видимому, и пошли на приобретение Gamecock. Вместе с техасской компанией SouthPeak заполучила право издавать перспективные игры Legendary и Velvet Assassin, а также неанонсированный шутер хорватской Croteam (Serious Sam).

ХОДЯТ СЛУХИ

EA НЕ ДАЕТ СПИЛБЕРГУ ПОИГРАТЬ?

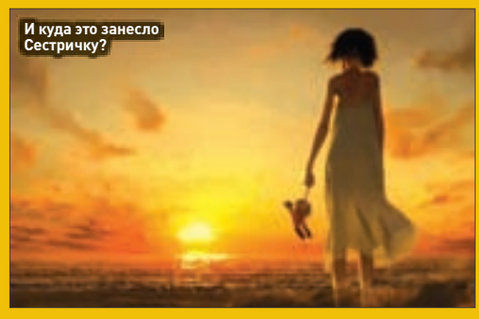
Первая игра Спилберга не стала хитом.

Спилберг не остался без работы в EA.

О партнерстве между кинорежиссером Стивеном Спилбергом (Steven Spielberg) и издательством Electronic Arts стало известно в 2005 году. Создатель «Парка Юрского периода» и «Индианы Джонса» пообещал придумать и помочь разработать три игры. Одна из них – Boom Blox для Wii уже вышла и удостоилась хороших оценок. Следующий проект Спилберга – триллер под кодовым названием LMNO создавался лос-анджелесской студией Electronic Arts и должен был выйти на консолях и PC. Почему должен? Если верить слухам, команду, работавшую над игрой, разогнали. Руководство Electronic Arts приняло решение сократить общий штат издательства на 6 процентов, и 600 человек отправились на биржу труда. В том числе люди Спилберга. За Стивена, впрочем, можно не беспокоиться. Он по-прежнему богат.

К счастью, пресс-служба Electronic Arts довольно быстро опровергла слух о закрытии LMNO. Проект по-прежнему в ведении студии EALA. Не для того «электроники» заплатили огромные деньги за идеи Спилберга, чтобы ими разбрасываться. К тому же замысел LMNO неплох: бывший секретный агент в бегах вместе с женщиной-киборгом, действия которой напрямую зависят от его настроения. У дамы даже цвет кожи меняется в зависимости от того, спокоен он или взбудоражен.

BIOSHOCK 2: ВСПЛЫТИЕ НАЧАЛОСЬ


И куда это занесло Сестричку?

Хотим себе такую же куклу!

Глава издательства Take-Two Штраус Зельник (Strauss Zelnick) в свое время сообщил, что компания намерена выпустить три части шутера BioShock. Вторая часть выйдет осенью 2009 года. Что касается триквела, то он появится одновременно с фильмом, который именитый режиссер «Пиратов Карибского моря» Гор Вербински (Gore Verbinski) снимает по мотивам BioShock. Разработка второй части поручена студии 2K Marin. Поговаривали, BioShock 2 будет приквелом, то есть действие в шутере разворачивается раньше событий, отображенных в оригинальной игре. Однако, похоже, слухи не подтвердились. Недавно Take-Two выпустила версию BioShock для PlayStation 3. Геймеры, закончившие игру на любом уровне сложности, получают доступ к проморолику сиквела. В нем повзрослевшая Сестричка держит в руках куклу, напоминающую Большого папочку. Потом камера показывает небоскребы на побережье, и появляется название игры – BioShock 2: Sea of Dreams. Судя по всему, игра – полноценный сиквел BioShock, в котором подводный город-станция оказывается выброшенным на берег. Интересно до жути!

Тактика и стратегия непрерывного действия

Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...

Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.

Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.

1 Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.

2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».

3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.

4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.

5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.

- 10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ
- РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
- 5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ
- ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ

1С ФИРМА «1С»

BEST WAY

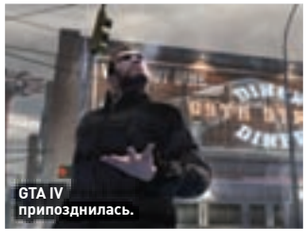
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2008 Компания Best Way. Все права защищены. РЕКЛАМА

1С МУЛЬТИМЕДИА
Ассоциация магазинов
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Клифф Блезински, гейм-дизайнер из Epic Games

Gears of War 2 не выйдет на PC. Никогда! С точки зрения бизнеса нет смысла вкладывать силы в создание PC-версии. Да, Epic Games начинала как студия, делающая игры для персоналки, однако сейчас компания переориентировалась на консольный рынок. Мы продолжаем поддерживать PC – например, выпустили на этой платформе Unreal Tournament 3, но Gears of War – консольная серия и такой и останется.



GTA IV припозднилась.

Подвела Rockstar Games! Обещали ведь, ироды, PC-версию Grand Theft Auto IV выпустить 18 ноября. И не сдержали слово. Видимо, замучились перенастраивать управление с геймпада на клавиатуру с мышью. Новая дата релиза – 2 декабря. Освобождай 16 гигабайтов на жестком диске под игру.
Кстати, ты в курсе, что Rockstar делает два эксклюзивных дополнения для консоли Xbox 360? Так вот, поговаривают, ничто не вечно на Земле, в том числе эксклюзивы. По слухам, эти масштабные дополнения со временем появятся и на PC.

ФАКТ

1.2

миллиона –
копий FIFA 09 купили европейцы за первую неделю продаж игры

E3 СНОВА МЕНЯЕТ ФОРМАТ

E3 снова будет яркой и шумной?

Президент ESA считает, что все проблемы E3 позади.

Два года назад мы с грустью попрощались с шумным игровым карнавалом E3. Организатор – Ассоциация производителей развлекательного ПО (ESA) решила поменять формат шоу. Долой полуголых моделей и толпы зевак! Выставка сменила имя на E3 Media and Business Summit и стала мероприятием издателей, разработчиков и прессы. Вход только по приглашениям, геймерам и собакам вход воспрещен. В результате E3 2007 и E3 2008 не устроили ни издателей, ни журналистов – слишком уж они были камерными (не более 5 тысяч участников) и пресными. Пошли разговоры о том, что E3 мертва.
Пришлось ESA искать компромисс. E3 снова меняет формат! В будущем году мероприятие, как в свои лучшие годы, пройдет в Los Angeles Convention Center, где займет аж четыре больших зала. Издателям разрешено максимально ярко обустраивать презентационные зоны и возводить масштабные стенды. Скорее всего, вернутся и модели. А вот геймеров, увы, на выставку не пустят.
– Игроки узнают обо всем, что происходило на E3, через прессу, – заявил президент ESA Майкл Галлахер (Michael Gallagher). – E3 остается прежде всего бизнес-мероприятием. Встречи, совещания, презентации для прессы и все такое. Обновленная E3 пройдет в Лос-Анджелесе с 2 по 4 июня 2009 года. Ожидается около 40 тысяч участников.

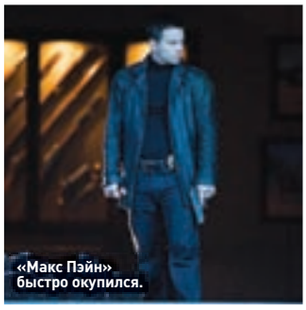
ATARI ПРИЮТИЛА ОХОТНИКОВ ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

Охотники теперь работают на Atari.

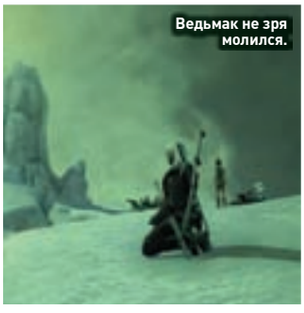
Риддик возвращается!

Несколько месяцев назад Activision Blizzard решила не издавать ряд «неперспективных» игр, в числе которых Ghostbusters: The Game, Brutal Legend и Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. К счастью, мир не без добрых людей. Шутер Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena и экшен Ghostbusters: The Game подобрала Atari. Еще недавно боссы практически разорившегося издательства божились, что ничто, кроме рынка онлайновых игр, их больше не интересует. Но не устояли перед соблазном выпустить два потенциальных хита. Релиз Ghostbusters состоится будущим летом – выход экшена приурочен к 25-летнему юбилею «Охотников за привидениями». Chronicles of Riddick появится весной 2009 года. Atari также подписала контракт с кинокомпанией Universal Pictures и сможет и дальше делать и выпускать игры с Риддиком в главной роли.
А вот судьба комедийного рок-экшена Brutal Legend по-прежнему вызывает тревогу. Игру чуть было не подписало MTV Games, но что-то сорвалось. Сейчас создатели Psychonauts ищут нового издателя. По слухам, им может стать Electronic Arts.

РЕКЛАМА
12+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
© 2008 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название Need for Speed являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Nissan и названия, логотипы, товарные знаки и дизайн продуктов Nissan являются зарегистрированными товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью NISSAN MOTOR CO., LTD. и используются по лицензии. Название Porsche, эмблема Porsche, 911 и Carrera являются зарегистрированными товарными знаками Dr. Ing. h. c. F. Porsche AG. Лицензировано по международным лицензиям. " PlayStation", "PLAYSTATION", " " являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

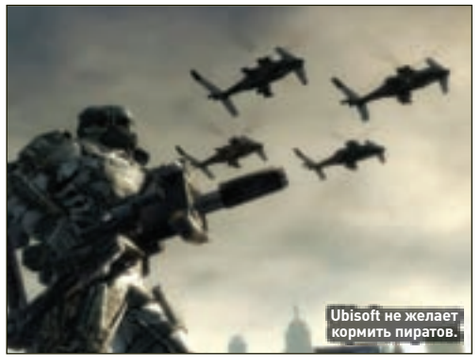

«Макс Пэйн» быстро окупился.

Нуар-боевик «Макс Пэйн» в свой премьерный уик-энд дебютировал на первом месте и в США, и в России. В Америке фильм с Марком Уолбергом (Mark Wahlberg) в главной роли собрал за первые три дня показа около 18 миллионов долларов, а за месяц полностью отбил свой бюджет – 35 миллионов. В России за премьерные 23–26 октября картина взяла 3.5 миллиона баксов, обставив на 100 тысяч широко разрекламированный «Адмиралъ».
Короче, фильм по мотивам экшена Max Payne окупился и благодаря дальнейшему прокату, выпуску на DVD и продаже телеправ принесет кинокомпании 20th Century Fox прибыль. Ждем сиквел?


Ведьмак не зря молился.

Польская CD Projekt RED не без гордости похвасталась: тираж ролевого экшена «Ведьмак» перевалил за миллион экземпляров. «Неплохо для дебютной игры, созданной на основе не раскрученной на Западе лицензии неизвестной студией и выпущенной на "мертвой" платформе?» – шутят разработчики в официальном пресс-релизе. Что ж, не зря ребята тратили время на «Расширенное издание» – его недавний релиз явно подхлестнул продажи. Создание и доработка «Ведьмака» обошлись студии в 11 миллионов долларов, но деньги вложены удачно. Разработчики намекнули на версию игры для консолей и полноценный сиквел.

ENDWAR НЕ ОТДАНА ПИРАТАМ

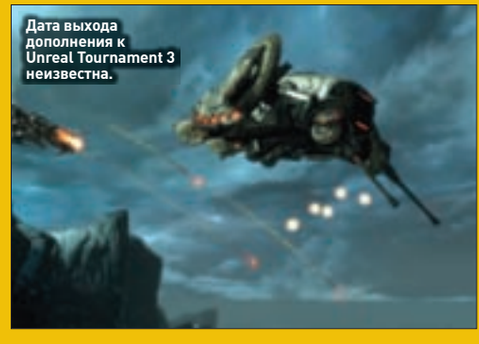

Ubisoft не желает кормить пиратов.

EndWar обязательно будет портирована на PC.

В ноябре увидела свет стратегия Tom Clancy's EndWar, одна из отличительных особенностей которой – возможность голосового управления юнитами. Занятно? Еще как! Однако EndWar вышла только на приставках, PC-версия даже не анонсирована. Причем сделано это сознательно.
– Скажу честно, если бы рынок компьютерных игр не страдал так сильно от разгула пиратов, мы бы выпустили PC-версию EndWar в тот же день, что и консольные, – заявил креативный директор студии Ubisoft Shanghai Мишель де Плате (Michael de Plater). – Пиратство убивает PC как игровую платформу. Сегодня, если вы издаете игру для Windows одновременно с приставочными вариантами, вы не продаете свой продукт, а отдаете его даром. PC-версия снижает продажи консольных версий игры – люди предпочитают украсть, а не заплатить.
Теперь понятно, почему и обе части Ghost Recon Advanced Warfighter, и Assassin's Creed вышли на персоналке с заметной задержкой. Ubisoft сознательно задержала релизы, чтобы минимизировать потери от пиратства.
Впрочем, громкие заявления де Плате вовсе не означают, что EndWar не появится на наших компьютерах.
Если верить сайту комиссии ESRB, присваивающей возрастные рейтинги играм, Windows-вариант стратегии существует, отсмотрен членами совета и оценен. По слухам, игра выйдет в феврале.

EPIC ДЕЛАЕТ ДОПОЛНЕНИЕ К UT3

Midway избавилась от лицензии NBA.


Дата выхода дополнения к Unreal Tournament 3 неизвестна.

Издательство Midway Games находится на последнем издыхании. Если не случится чуда, скоро компания может быть продана или вообще закрыта. Из-за мирового экономического кризиса крупнейший акционер Midway сам в долгах и вряд ли сможет и дальше дотировать игровое издательство.
Пытаясь снизить расходы, Midway решила больше не выпускать игры по двум лицензиям. По каким именно, не объявлено, но предположительно в мусорку отправили консольную серию NBA Ballers и что-то из многочисленного мультнаследия Cartoon Network. Преждевременное прекращение контракта карается штрафом, и Midway увеличила прогноз по убыткам в 2009 году. Впрочем, глава издательства уверен, что принял верное решение: если хочешь взлететь, надо избавляться от балласта.
Ходили слухи, будто бы Midway прекращает отношения и с Epic Games. Точнее, наоборот, «эпики» возвращают себе издательские права на серию Unreal Tournament. Эта информация не подтвердилась. Более того, как выяснилось, Epic Games сейчас разрабатывает первый addon к Unreal Tournament 3. Издавать его будет Midway.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

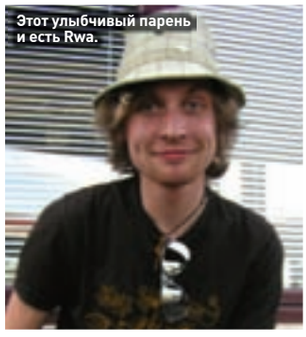
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

РЕКЛАМА

ФИРМА «1С»

© 2008 Spark Unlimited, Inc. LEGENDARY is a trademark of Spark Unlimited, Inc. All rights reserved. Used under authorization by Gamecock Media Group.
© 2008 Gamecock Media Group. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ


Этот улыбчивый парень и есть Rwa.

ИЗМЕНЕНИЯ В BLANK

Члены ультрамодной шведской команды под эксцентричным названием Target Blank остались вчетвером. Неожиданно решение о своем уходе из нее обнародовал Striker, который в последнее время хоть и не блистал, но и на дно команду явно не тянул. Однако, как говорится, недолго музыка играла. Замену Striker нашли довольно быстро: новым пятым игроком Target Blank стал небезызвестный Rwa, который прославился необыкновенным умением метко стрелять из снайперской винтовки. Ближайшими турнирами, в которых обновленная пятерка собирается принять участие, – это Extreme Masters 3 и ESP Скандинавия.

Некогда успешная команда ныне представляет собой жалкое зрелище.

WNV БОЛЬШЕ НЕТ

Некогда успешная китайская киберспортивная организация wNv Teamwork приказала долго жить. После того как не так давно был распущен Counter-Strike-состав, по интернету поползли слухи о том, что скоро китайцы вообще свернут всякую деятельность в киберспортивном направлении. И вот после продолжительного молчания последовало официальное заявление о том, что и Warcraft 3-части команды больше не существует. Только один XiaOt, возможно, будет еще некоторое время выступать под тегом wNv, а его не менее знаменитый напарник Sai, скорее всего, отправится в немецкую Mousesports.

РАСОВЫЕ ВОЙНЫ, ИЗДАНИЕ ЧЕТВЕРТОЕ

Уже четвертый раз сойдутся в нелегкой схватке лучшие представители всех четырех рас Warcraft 3: The Frozen Throne, для того чтобы выяснить, кто же из них на данный момент самый сильный (или кому больше подфартило с последним патчем. – *Прим. ред.*). На этот раз в битве участвуют исключительно корейские игроки, так что ни голландца Grubby, ни россиянина Xyligan, ни француза ToD мы в этом турнире не увидим. Но даже без европейских звезд состав участников выглядит весьма внушительно. Команда орды: Lyn, Violet, MinHuyk. Команда нежити: Lucifer, Susiria, Fov. Команда ночных эльфов: Remind, Soccer, Check. Команда альянса: Myth, Reprisal, Michael. С таким количеством звезд турнир обещает быть очень и очень интересным.
Первые матчи прошли 4 ноября, финальный бой состоится в середине последнего месяца осени. Тонкости проведения турнира пока что не разглашаются, но сейчас уже доподлинно известно, что турнир пройдет по системе Single Elimination.

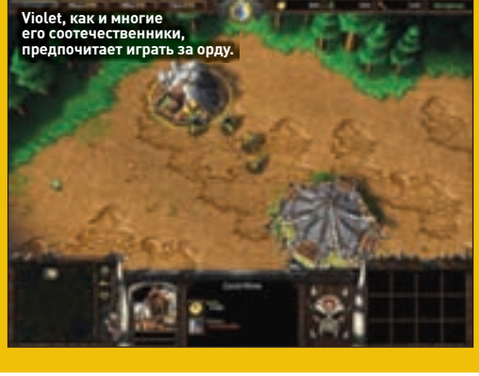
Ни голландец Grubby (справа), ни француз ToD на турнир не попадут точно.

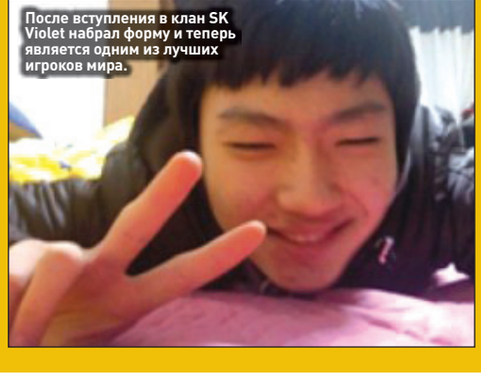
По какой-то необъяснимой причине в состав команды ночных эльфов не вошел Moon.

ZOTAC CUP #58

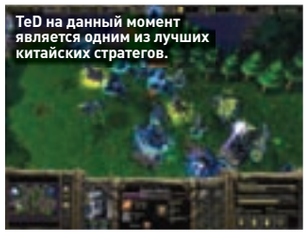
Прошел 58-й этап популярного онлайн-турнира по Warcraft 3: The Frozen Throne – Zotac Cup. Как следует из названия, спонсором 58-го этапа выступила компания Zotac. Среди зарегистрировавшихся участников были такие признанные мастера, как Focus, Violet, Dowaq, Soccer, Leon, Hanf, Terror, Winners, Satiini, Key, HLA, а также пара наших с тобой соотечественников – Kpect и Revolver. Выступление последнего можно охарактеризовать как успешное – он дошел до четвертьфинала, где уступил Violet со счетом 2:0.
А победителем всего турнира стал обидчик Revolver Violet, который в упорной схватке переиграл-таки своего более титулованного соотечественника Winners со счетом 3:2 по картам. В полуфинальных схватках предсказуемо вообще участвовали лишь корейцы, однако это произошло в отсутствие таких грандов, как ToD, Grubby, Xyligan и Happy, которые не всегда хотят участвовать в турнирах, подобных Zotac Cup, из-за крошечного по меркам большого киберспорта призового фонда.

Результаты Zotac Cup #58 по Warcraft 3: The Frozen Throne
1-е место – Violet (Корея)
2-е место – Winners (Корея)
3/4-е место – Soccer/Focus (Корея)


Violet, как и многие его соотечественники, предпочитает играть за орду.


После вступления в клан SK Violet набрал форму и теперь является одним из лучших игроков мира.

«ТЯЖЕЛЫЙ, БРУТАЛЬНЫЙ, ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЖЕСТОКИЙ ШУТЕР»
РС ИГРЫ
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
NINTENDO DS.
treyarch
ACTIVISION
15
PLAYSTATION 3
Wii
Games for Windows
XBOX 360 LIVE


TeD на данный момент является одним из лучших китайских стратегов.

MGC 2008 ЗАВЕРШЕН

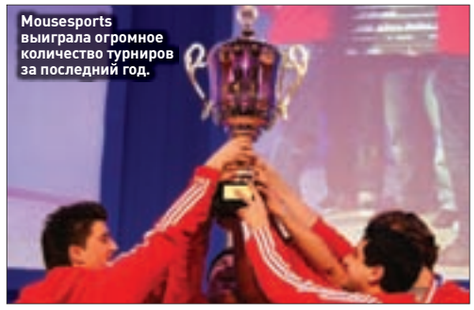
Победой китайца TeD из клана World Elete завершился турнир Make Games Colrful по Warcraft 3: The Frozen Throne. На пути к победе TeD одолел огромное количество именитых игроков. Не устояли перед его натиском ни THOOO, ни Fly100%, ни Suho. За свои подвиги TeD обогатился аж на 10 тысяч долларов, в то время как серебряный призер Fly100% получил всего 3700 долларов. Бронзу взял Suho. Что интересно, в турнире принимали участие не только китайские, но и корейские стратеги, которые всегда являлись фаворитами на подобных соревнованиях, однако на этот раз лучший из корейцев – Fov финишировал лишь четвертым.

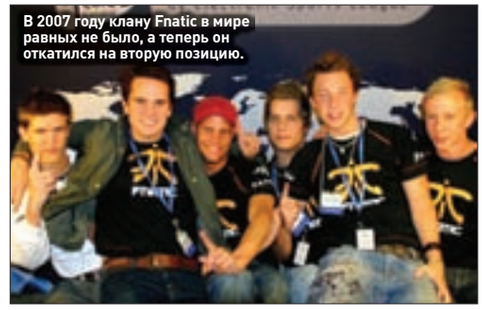
Очередная остановка Global Challenge прошла в прекрасном городе Дубаи.

DUBAI GLOBAL CHALLENGE

В Дубаи завершился крупнейший турнир по Counter-Strike Dubai Global Challenge, который собрал, пожалуй, все именитые команды, боровшиеся за главный приз – 25 тысяч долларов. В итоге победа досталась немцам из Mousesports, вторыми финишировали поляки из Meet Your Makers, бронзовые медали достались финнам из GamePlay. Участвовали в турнире и наши с тобой соотечественники – Virtus.pro, однако добиться значимых результатов они не смогли: на ранних этапах турнира «виртусы» уступили сначала SK-Gaming, а затем и Made in Brazil.

САМЫЕ БОГАТЫЕ, ИЛИ 130 ТЫСЯЧ ДОЛЛАРОВ НА ПЯТЕРЫХ


Mousesports выиграла огромное количество турниров за последний год.


В 2007 году клану Fnatic в мире равных не было, а теперь он откатился на вторую позицию.

Одна из наиболее бурно развивающихся организаций современного киберспорта – Gravitas Gaming опубликовала очередную версию рейтинга самых состоятельных в финансовом плане команд в Counter-Strike. Первое место по праву досталось немецкой пятерке Mousesports, которая приобрела с начала года уже больше 130 тысяч долларов призовых на турнирах разного калибра. Второе место досталось шведам из Fnatic, которые отстали от немцев на 11 тысяч долларов, заработав «всего» 119 тысяч долларов. Третье место досталось полякам из Meet Your Makers (бывшая Pentagram Connection).

Нашлось в рейтинге место и для российских чемпионов: 14-е место получила Virtus.pro с достаточно скромным результатом 13 тысяч долларов, на 17-м месте засветилась EYEsports с 9 тысячами долларов призовых.

Самые богатые команды в Counter-Strike

1-е место – Mousesports (Германия) – $130 806
2-е место – Fnatic (Швеция) – $119 821
3-е место – MYM (Польша) – $98 743

MTW – ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ МАСТЕРА!

Estro: не StarCraft единой!

И без того небедный послужной список Mortal Team Work пополнился очередным громким титулом!

Завершился один из самых крупных турниров по Counter-Strike 1.6 5x5 уходящей осени World Extreme Masters 2008. В турнире принимали участие все самые титулованные и успешные команды Европы: wNv (Китай), SK (Швеция), Fnatic (Швеция), MYM (Польша), mTw (Дания), eSTRO (Корея), Mousesports (Германия) и Dragon (Китай).

В четвертьфинальной схватке сошлись mTw с Fnatic и Mousesports с eSTRO. Победителем в первой паре неожиданно для многих стала mTw, которая в последнее время чудо как хороша, а в противостоянии Германии и Кореи сильнее все-таки оказались представители европейской школы Counter-Strike.

Финальная схватка также оказалась непростой: сначала вперед вырвалась mTw, обыграв своих соперников со счетом 16:14, затем пришло время шведов взять реванш – 13:16, однако датчане ставят жирную точку в этой встрече – 16:7. Таким образом mTw становится чемпионом World Extreme Masters 2008 и получает главный приз – 30 тысяч долларов.

Результаты World Extreme Masters 2008 по Counter-Strike

1-е место – mTw (Дания) – $30 000
2-е место – Mousesports (Германия) – $15 000
3-е место – eSTRO (Корея) – $10 000
4-е место – Fnatic (Швеция) – $4000

ТЫ КУПИЛ

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 3 ?

НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ? СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР 05.11.08

Выбери свою фракцию: отпразднуй триумф Советов, встань на защиту Союзников или используй технологии Империи Восходящего Солнца. Сражайся за мировое господство на суше, в море и в небе!

WWW.ELECTRONICARTS.RU/RA3

XBOX 360

PC DVD

© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название Command & Conquer и Red Alert являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Microsoft, Xbox, Xbox360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

РЕКЛАМА

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/октябрь 2008 года

Название игры	Издатель
12–18 октября	
1. Spore	**Electronic Arts**
2. World of Warcraft: Battle Chest	**Blizzard Entertainment**
3. Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	**Her Interactive**
4. Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
7. Civilization 4: Colonization	2K Games
8. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
9. World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment
10. Crysis Warhead	Electronic Arts
19–25 октября	
1. Far Cry 2	**Ubisoft**
2. Spore	**Electronic Arts**
3. Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	**Her Interactive**
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. Dead Space	Electronic Arts
7. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
8. Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts
9. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
10. Civilization 4: Colonization	2K Games

Лидеры продаж в Великобритании/октябрь 2008 года

19–25 октября	
1. Far Cry 2	**Ubisoft**
2. Spore	**Electronic Arts**
3. Dead Space	**Electronic Arts**
4. Pro Evolution Soccer 2009	Konami
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. X3: Terran Conflict	Deep Silver
7. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
8. Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft
9. Crysis Warhead	Electronic Arts
10. Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA
26 октября – 1 ноября	
1. Fallout 3	Bethesda Softworks
2. Command & Conquer: Red Alert 3	**Electronic Arts**
3. Far Cry 2	**Ubisoft**
4. Spore	Electronic Arts
5. FIFA Manager 09	Electronic Arts
6. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
7. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
8. Dead Space	Electronic Arts
9. Pro Evolution Soccer 2009	Konami
10. X3: Terran Conflict	Deep Silver

Как мы и пророчили, осенью чартовы долгожители быстро скумекали, что им пора на покой, и переехали в дом престарелых. Их места в TOP10 с удовольствием заняли нахрапистые новички. Дошло до того, что в Англии едва ли не впервые с ноября 2004 года в первой десятке не нашлось места World of Warcraft. Подобного изобилия хороших игр мы давно не наблюдали. Brothers in Arms: Hell's Highway, Pro Evolution Soccer 2009, Far Cry 2, Dead Space, Command & Conquer: Red Alert 3, Fallout 3, наконец! В США, правда, в компанию уважаемых «рокеров» затесалась «поп-звезда» Нэнси Дрю, но это уже никого не удивляет. Мисс Дрю нашла свою аудиторию – это девочки и их мамы-домохозяйки, и детские детективы от Her Interactive будут пользоваться большим спросом еще не один год.

Очень порадовала премьера Dead Space. Новым IP сейчас непросто пробиться – слишком много кругом сиквелов и игр по большим и толстым лицензиям. Однако у Electronic Arts получилось. Удивительно, но в последнее время эта компания действительно пересматривает свою издательскую политику, не боится пойти на риск и стала внимательнее относиться к качеству своих продуктов. Похвально!

В успехе Fallout 3 не сомневался никто, и все равно очень приятно наблюдать продолжение великой RPG-серии на первом месте. Говорят, за дебютную неделю игра разошлась большим тиражом, чем было продано Fallout-игр за предыдущие десять лет. Не сомневаемся, что так оно и есть.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Декабрь 2008 – февраль 2009 года

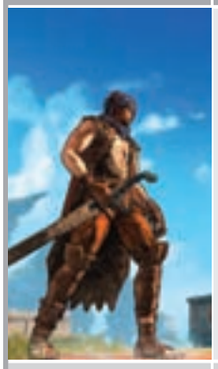
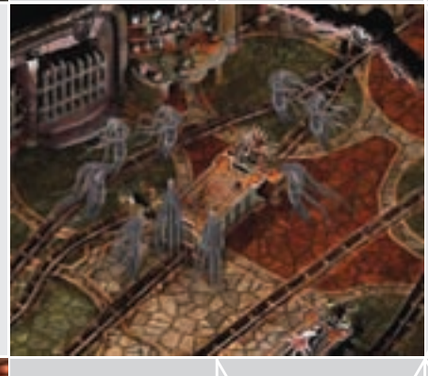
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	I квартал 2009
Aliens: Colonial Marines	**FPS**	**I квартал 2009**
Alpha Protocol	**Action/RPG**	**I квартал 2009**
Anarchy Online: Lost Eden	MMORPG	I квартал 2009
Battlefield Heroes	**FPS**	**I квартал 2009**
BattleForge	Strategy	I квартал 2009
Bionic Commando	**Action**	**10 февраля 2009**
Blood Bowl	Sports	I квартал 2009
Borderlands	**Action/RPG**	**I квартал 2009**
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Racing	Февраль 2009
CSI: New York	Adventure	Декабрь 2008
Damnation	Action	I квартал 2009
Demigod	Strategy/RPG	Февраль 2009
Dungeon Hero	Action/RPG	I квартал 2009
East India Company	Strategy	I квартал 2009
Empire: Total War	**Strategy**	**I квартал 2009**
F.E.A.R. 2: Project Origin	**FPS**	**10 февраля 2009**
Grand Theft Auto IV	**Action**	**2 декабря 2008**
Just Cause 2	Action	I квартал 2009
Mirror's Edge	**Action**	**Январь 2009**
Prince of Persia	**Action**	**2 декабря 2008**

Название	Жанр	Дата выхода
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**I квартал 2009**
Rise of the Argonauts	Action/RPG	27 января 2009
Rogue Warrior	FPS	I квартал 2009
Saboteur	Action	I квартал 2009
Saints Row 2	Action	Январь 2009
Shaun White Snowboarding	Simulation	2 декабря 2008
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	I квартал 2009
Still Life 2	Adventure	I квартал 2009
Street Fighter 4	**Fighting**	**3 февраля 2009**
The Agency	MMO	I квартал 2009
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	27 ноября 2008
The Godfather 2	Action	Февраль 2009
The Lord of the Rings: Conquest	Action	13 января 2009
The Tale of Despereaux	Adventure	Декабрь 2008
The Sims 3	**Simulation**	**20 февраля 2009**
This is Vegas	Action	I квартал 2009
Tom Clancy's HAWX	Action	I квартал 2009
Velvet Assassin	Action	Январь 2009
War Leaders: Clash of Nations	Strategy	Февраль 2009
Warhammer 40.000: Dawn of War II	**Strategy**	**I квартал 2009**
Zeno Clash	Action	I квартал 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Декабрь 2008 – февраль 2009 года

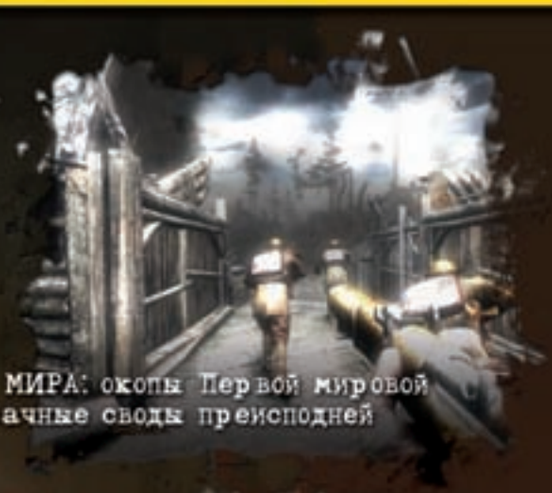
Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2008
Armageddon Riders	Targem Games	GFI	Racing	I квартал 2009
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	IV квартал 2008
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	IV квартал 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2009
King's Bounty: Принцесса в доспехах	Katauri Interactive	1C	RPG	I квартал 2009 года
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	I квартал 2009
Moscow Racer	IRS	Акелла	Racing	IV квартал 2008
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	IV квартал 2008
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	I квартал 2009
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1C	FPS	IV квартал 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2008
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
В тылу врага 2: Лис пустыни	Best Way	1C	Strategy	IV квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Искусство войны: Африка 1943	1C	1C	Wargame	IV квартал 2008
Кодекс войны: Магия	1C: Ino-Co	1C	Strategy	IV квартал 2008
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	I квартал 2009
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	IV квартал 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	IV квартал 2008
Партизан	Paradigm	Новый Диск	RPG	I квартал 2009
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1C	Strategy	IV квартал 2008
Петька 9. Пролетарский гламурЪ	Сатурн-плюс	Бука	Adventure	Январь 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	IV квартал 2008
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	IV квартал 2008
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	IV квартал 2008
Три богатыря	Cats Who Play	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
Черная метка	Орион	Бука	Action	27 ноября 2008
Хроники Тарр: Стражи пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	2 **ПРИНЦ МЕНЯЕТ СТИЛЬ** Новый арт-дизайн, новый движок, новый принц – Ubisoft выпускает очередную часть Prince of Persia.	3 **FUN, ANYONE?** В 1994 году компания Sony выпустила в Японии приставку PlayStation. Это первая в истории консоль, чей тираж перевалил за 100 миллионов экземпляров.				
8 **POSTAL ДОЛОЙ!** В 1997 году с прилавков магазинов розничной сети CompUSA спешно убирают экшен Postal – самую аморальную игру до выхода Grand Theft Auto 3.	9 **ЛУЧШАЯ QUAKE** В 1997 году вышел новый шутер от id Software – Quake 2. С первой частью игру связывало только название, но многие считают Quake 2 лучшей в сериале.			12 **КРУЧЕ FALLOUT?** Девять лет назад увидела свет RPG Planescape: Torment. Несмотря на очень высокие оценки критиков и культовый статус, продажи оказались крайне низкими.	13 **EA ИГРАЕТ В ФУТБОЛ** Четыре года назад Electronic Arts заграбастала эксклюзивные права на разработку симуляторов американского футбола NFL.	14
	16	17	18 **ПЕРВАЯ ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ** В этот день в 1987 году в Японии вышла первая игра из ролевой серии Final Fantasy. Эта игра спасла компанию Square от банкротства.			21
22	23			26 **КОМУ ЕЩЕ DOOM?** id Software выпустила Master Levels for Doom 2 (около 20 уровней). Случилось это сразу после Рождества 1995 года. Худшего времени для релиза и придумать нельзя.	27	28
29	30	31				

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

NECROVISION
Два мира, одна война

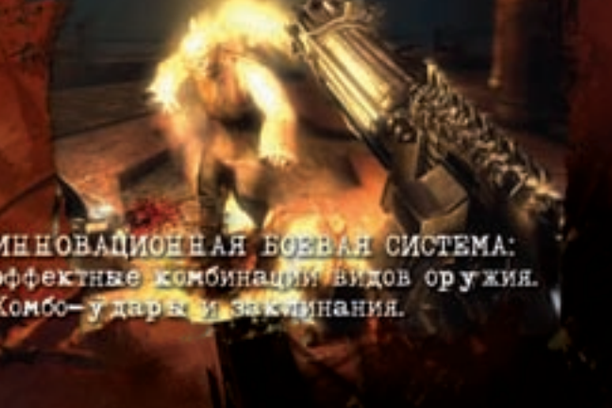


ДВА МИРА: окопы Первой мировой
и мрачные своды преисподней

КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча
с каждым из них – отдельное
запоминающееся приключение

ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера,
зомби, роботы, вампиры и демоны!

Новый шутер от создателей PainKiller



ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА:
эффектные комбинации видов оружия.
Комбо-удары и заклинания.

РЕКЛАМА

ФИРМА «1С» MILES SOUND SYSTEM The Farm 51 havok BINK VIDEO

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст: Иван Гусев

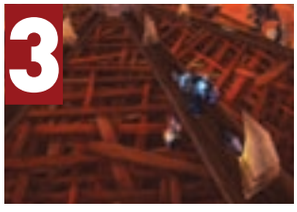
1

В Grand Theft Auto 4 можно встретить главного героя другой известной игры компании Rockstar Games – Bully. Юный бедокур Джимми Хоукинс время от времени прогуливается возле станции Hove Beach. Несмотря на то что он школьник, разработчики не наделили его бессмертием. Таким образом, Джимми – первый подросток, которого можно убить в играх серии GTA.

2

Друг всех детей Майкл Джексон должен был сочинить саундтрек для аркады Sonic the Hedgehog 3. Он рьяно взялся за дело, но тут – в начале 90-х годов прошлого века – как раз разгорелся первый скандал, связанный с обвинением короля поп-музыки в развращении малолетнего мальчика. Японская компания Sega предпочла прекратить сотрудничество с Джексоном.

3



214 тысяч 748 золотых монет, 36 серебряных и 48 медяков – финансовый лимит для персонажа в онлайновой ролевке World of Warcraft. Достигнув предела, герой больше не может заработать ни гроша. В 2008 году как минимум два персонажа достигли денежного потолка.

4

Команда Valve учла, что в шутер Half-Life 2 будут играть и глухие люди. Субтитры сделаны с пониманием нужд этой группы людей. Речь каждого персонажа набрана определенным цветом, чтобы нельзя было спутать, кто что сказал. Субтитры включают и описание звуков в игре: скрипы, взрывы и т.д.

5

В ролевой игре Baldur's Gate 2: Shadows of Amn в городе Athkatla на третьем этаже гостиницы ты найдешь плакат Элвиса Пресли на стене.

6

Quake была первым FPS с реалистичным освещением и тенями. Это нововведение наложило большие ограничения на разработчиков: пришлось сделать мир Quake серо-коричневым. С обсчетом многоцветных поверхностей, освещенных факелом, не справился бы ни один домашний компьютер тех дней.

7

Немецкая локализация Sid Meier's Civilization 2 считается культовой. Ее сделал американский сотрудник MicroProse, который прожил в Германии пару лет. Получилась полная ахинея. В частности, в ней есть чудная фразочка: «Russen einfangen Grosse Mauer» («Русские поймали Великую китайскую стену»).

8

В комедийном шутере No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way действие разворачивается в начале 60-х годов XX века в Сибири, но часто попадаются сигареты с фильтром и картонные спички. На самом деле спички в СССР были только в коробках, а сигареты с фильтром появились лишь в 1966 году.

9

Warcraft 3 могла бы быть совсем другой игрой. Ребята из Blizzard задумали RPS, ролевую стратегию. Игрок должен был управлять лишь героями, а отряды юнитов были «прикреплены» к ним и прямым приказам не подчинялись. Однако концепция претерпела изменения, и было решено сделать традиционную RTS.

10

В Германии шутер BioShock вышел в цензурированном виде. В нем куда меньше крови, чем в стандартной версии игры, отредактированы ролики и нет ран на телах покойников.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Официально лицензированный продукт FIFA. © Логотип OLP FIFA является авторским правом и является товарным знаком FIFA. Все права сохранены. Использовано по лицензии Electronic Arts Inc. Nationwide Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Логотип Premier League является товарным знаком Football Association Premier League Limited. Логотипы Premier League Club являются интеллектуальной собственностью и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов и не могут использоваться без разрешения соответствующих владельцев. Использование лицензии Football Association Premier League Limited. Лицензия, предоставленная Football Association Premier League Limited компании Electronic Arts, не предусматривает участие футболистов в продолжении или развитии данного продукта. "PlayStation", "PLAYSTATION", логотип "PS" и "PSP" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью их законных владельцев.

Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!

ТЕКСТ:
РИНАТ САЙФУТДИНОВ

МИР ВИКИНГОВ В ИГРАХ

Скажи, как ты представляешь себе викингов? Их быт и нравы? Быть может, при слове «викинг» твое воображение рисует могучего воина Рагнара по прозвищу Железная борода, который с упоением пожирает сырую печень свежезарубленного медведя? Или носатого коротышку в рогатом шлеме, не расстающегося с кружкой эля даже во время кровавой сечи с пронырливыми гоблинами? Возможно, при упоминании валькирии в твоем сознании всплывает щеголяющая шипастой броней супермодель с горящим взором, вооруженная здоровенным двуручным мечом?

А слыхал ли ты что-нибудь про Асгард, Вальхаллу, Одина или, скажем, коварных йотунов? Даже если ты не был отличником по истории и никогда не увлекался легендами, ты вполне мог прочитать эти слова... в наших любимых играх. Да, все верно: и реальные викинги, и их мифологические образы вдохновляли создателей виртуальных миров. Как прославленные воины повлияли на игры, мы с тобой и выясним в этой статье. Особое внимание, конечно, уделим PC, но и консольных проектов сторониться не будем. Начнем, пожалуй, с небольшой исторической справки.

ПОЩАДЫ НЕ БУДЕТ!

По распространенной версии, те, кого мы привыкли называть викингами, норманнами или варягами, изначально населяли два северных полуострова – Ютландский и Скандинавский. Здешние морозы и каменистые почвы не особенно способствовали развитию земледелия, и это побуждало аборигенов покидать родину в поисках добычи. Постепенно их главным занятием стало пиратство. Северные пираты и начали называть

The Lost Vikings. Герои близзардовского проекта оказались пузатыми бородачами.

1 Если ты играл в World of Warcraft и не терял концентрации, то мог заметить всех троих «потерянных викингов» в подземелье-инстансе Ульдаман. Здесь они выглядят как толстые бородатые дварфы. Blizzard помнит своих героев!

2 Считаешь, что днями напролет викинги распивали эль и орали непристойные песни? Бред! У настоящих викингов не было такой возможности. А вот эйнхерии (отважные воины, погибшие в битве) в Вальхалле регулярно занимались возлияниями.

ИЗЛЮБЛЕННОЙ БОЕВОЙ ТАКТИКОЙ ВИКИНГОВ БЫЛА ЛОБОВАЯ АТАКА

себя викингами, что могло означать «воины» или «разбойники».

С VIII–IX веков северяне принялись грабить страны Западной Европы. Они опустошали прибрежные земли и, поднимаясь по рекам, врывались в слабо защищенные города. Норманны ужасали европейцев своей жестокостью. Так, в конце VIII века викинги атаковали шотландский монастырь на острове Линдисфарн. Разнеся в щепки двери, разбойники разграбили имущество церкви. Тех, кто пытался сопротивляться, убивали на месте или под издевательский хохот гнали к берегу, чтобы утопить в ледяной воде.

Впрочем, довольно мрачных подробностей. Лучше поинтересуемся, как описывают викингов историки.

Суровые северяне были славными воинами. Из оружия они предпочитали длинный меч, копье и секиру. Боевой топор легко разрубал броню или щит и потому пользовался заслуженной популярностью. Оружию часто давали имена: «Волчья рана», «Колдунья битвы»... Для защиты же использовались кольчуги, щиты и легкие шлемы, обычно лишенные декора вроде популярных у голливудских режиссеров рогов. А излюбленной боевой тактикой норманнов была лобовая атака. Немудреный раш оказывался весьма действенным, так как наши герои избегали затяжных осадных сражений и старались нападать на поселения неожиданно, лишая своих жертв возможности организовать оборону.

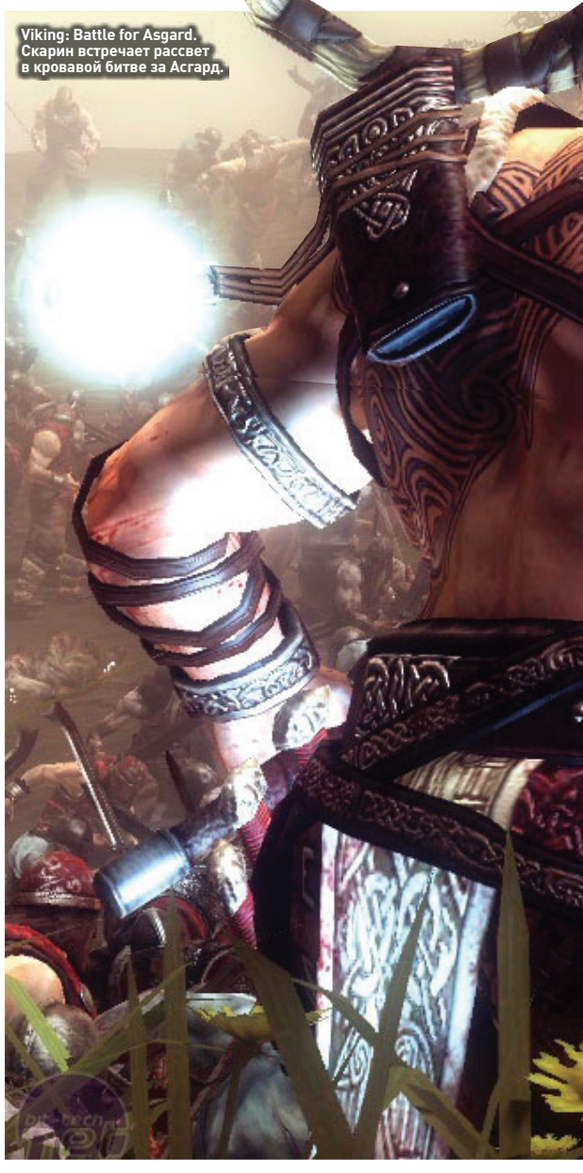
Кроме того, викинги слыли превосходными мореходами. Они строили драккары («морских драконов») – быстроходные корабли, способные вмещать 60–70 воинов. Нос этих посудин обычно украшали резные головы грозных чудовищ. Норманны стремительно сближались с судами, которые хотели ограбить, и брали их на абордаж.

И самое главное: викинги действительно выделялись внушительными бородами. В длительных морских походах особо не побреешься. А вот регулярно напиваться элем они вряд ли могли, поскольку на кораблях с ограниченной грузоподъемностью разумнее перевозить оружие и запасы пищи вместо десятков бочек с алкоголем.

ОНИ ЗДЕСЬ, ЧТОБЫ ЗАДАТЬ ЖАРУ

Давай проследим, какими представляют викингов разработчики. Свирепые бородачи засветились (и еще не раз засветятся) в играх различных жанров, включая экшены, квесты, стратегии и ролевые проекты.

Начнем, пожалуй, с экшенов, в которых тебе дадут нарубить секирой не одну сотню фрагов. Самый яркий представитель этого жанра – потрясающая аркада The Lost Vikings, созданная в начале 90-х не шибко известной тогда Silicon & Synapse, позже переименованной в Blizzard Entertainment. Главные герои игры – пузатые викинги Эрик, Балеог и Олаф – были похищены прямо из родной деревни пришельцами. Марсиане решили, что они станут ценными экспонатами в космическом зоопарке. Странная, согласись, завязка для героической саги. Северяне здесь тоже чудные: на драккарах не плавают, новые земли не открывают и монастыри не грабят. Зато выглядят узнаваемо: носы-картошки, метровые бороды и рогатые шлемы. У каждого из великолепной троицы яркий боевой стиль (наиболее брутален Эрик, расшибающий врагов своей крепкой башкой) и отменное чувство юмора: братья по оружию постоянно оттачивают остроумие в обращенных к игроку шутливых высказываниях. Отметим отличную работу художников, сумевших представить героев забавными бородачами и вместе с тем суровыми воинами. Но все же викинги в The Lost Vikings остаются комичными персонажами, имеющими мало общего с историческими прообразами.



Viking: Battle for Asgard. Скарин встречает рассвет в кровавой битве за Асгард.

WoW: Wrath of the Lich King. Рыцарь смерти мрачен, как пасмурный день в Дасквуде, и свиреп, как пылающий Рагнарос... Истинный берсерк!

ВПАДАЯ В БЕШЕНСТВО

Нередко в фэнтезийных играх можно встретить берсерков – мужественных воинов, способных на какое-то время впадать в бешенство и беспощадно молотить врагов. Что известно об этих бесстрашных бойцах? Вероятно, они действительно существовали: берсерки частенько упоминаются в скандинавских сказаниях и исторических хрониках. Старинная поэма «Харальдскквэди» описывает берсерков как одетых в волчьи шкуры воителей, поклоняющихся богу войны Тюру. Живший в XII веке скальд Снорри Стурлусон писал примерно следующее: «Они предпочитали не носить тяжелую броню и щит, но ни огонь, ни железо не могли их поразить. Сильные, как медведи и быки, они устремлялись вперед, как стая бешеных псов, мгновенно сокрушая врага». В «Саге об Эгиле» рассказывается о скальде Эгиле Скаллагримссоне, который был берсерком и в приступах бешенства «...сокрушил столько человек, сколько убили бы 20 вооруженных воинов». В одной из дуэлей он перегрыз вооруженному противнику горло.

В других книгах, например в «Саге о Гисли», берсерки – беспощадные мародеры и убийцы. Часто они носят волчьи или медвежьи шкуры. В исторических хрониках отмечено, что берсерки иногда входили в дружину конунгов (князей) или были их телохранителями.

Само слово «берсерк» могло означать «в шкуре медведя». Возможно, это название связано как с модой на устрашающие одеяния из шкур, так и с неким тотемным культом зверя. С существованием такого культа отдельные исследователи увязывают легендарное умение приходить в неудержимую ярость. Представь: напившись перед боем настойки из мухоморов или «секретных трав», воины испытывали экстаз и представляли себя безумными волками и медведями, неистово терзающими врагов.

Берсерки же в различных играх – это юниты, классы персонажей или даже сами герои.

Одним из самых известных героев культовой ролевой серии Baldur's Gate (1998–2001) был как раз берсерк Минск – покрытый татуировками и шрамами лысый громила. У этого сокрушителя тьмы имелся забавный ручной зверек – хомячок Бу, с которым воин любил поговорить о смысле жизни, подвигах и славе. Эти комичные диалоги (точнее, монологи: хомяк-то ответить не мог) давали понять, что Минск не только пустоголовый сорвиголова и гроза орков первого уровня, но и мечтательный добряк. Возможно, именно такой причудливый контраст между внешностью и характером сделал Минска столь запоминающимся и невероятно популярным персонажем среди поклонников RPG. Ему посвящали многостраничные обсуждения на форумах, брали его портрет для использования в качестве аватаров и цитировали его искрометные юморески (о рыцарях, подвигах, славе и величии гигантских космических хомяков).

В дополнении Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer (2007) берсерки образовали целое государство – Рашеман. Это родина гордых воителей, поклоняющихся звероподобным богам и ведущих борьбу с соседним королевством Тай – страной волшебства и тайных искусств. В игре тебе предстоит не раз посетить Рашеман, полюбоваться величественной архитектурой его городов и фортов и, конечно же, помочь аборигенам изгнать гадких монстров. Более того, ты сможешь выбрать для своего альтер эго класс берсерка и нацепить на него доспехи из шкуры саблезубого тигра.

Стоит отметить, что популярности берсерка в современной западной культуре изрядно посодействовал Кентаро Миура – автор знаменитого комикса «Берсерк». Главный герой 30-томного эпического произведения, качок-инвалид Гатс, хоть и не викинг по происхождению, обладает всеми атрибутами «медвежьей шкуры»: буйным нравом, бесстрашием и могучим телосложением. Несмотря на отсутствие левой руки (ее заменяет протез со встроенной пушкой) и правого глаза, он лихо крутит над головой гротескным двухметровым мечом и снайперски отправляет на тот свет десятки монстров с помощью автоматического арбалета. Однако не стоит смеяться: на страницах комикса Гатс совсем не кажется комичным и нелепым. Его образ кошмарен, трагичен, отвратителен и притягателен одновременно, а серьезная нравственно-религиозная проблематика «Берсерка» и поражающие своей брутальностью боевые сцены не оставляют места легкомысленному юмору.

Закономерно, что творчество Кентаро Миуры заинтересовало разработчиков игр. В результате появились два консольных экшена: Sword of the Berserk: Guts' Rage (1999) и Berserk (2004). Ни один из них не был высоко оценен игровыми критиками, зато в обеих играх удачно передана угрюмая атмосфера оригинала, а Гатс сохранил свой магнетизм, не превратившись в заурядного петрушку.

«The Settlers 2 (юбилейное издание). Викинги». Даже таких уморительных викингов отличает серьезный подход к морскому делу.

Не менее уморительными северяне предстают еще в одном «антикварном» проекте – Prophecy 1: The Viking Child (1990). Звездой этой нехитрой игрушки оказывается деревенский парень Брайен, не шибко-то смахивающий на героя. Он не носит рогатый шлем, лишен густой бороды, а его тощие ручонки с трудом держат оружие... Настоящий викинг помер бы от стыда, если б его сравнили с Брайеном! Но легкомысленному юнцу, согласно сюжету, отсутствие традиционных причиндалов не помешало одолеть самого Локи. Да уж, иногда быть настоящим викингом можно и без рогатого шлема.

Перенесемся в 2000 год. Компьютерные технологии сделали внушительный шаг вперед, позволив виртуальным мирам стать трехмерными. Компания Human Head Studios создала Rune – экшен от третьего лица. Главный герой – хмурый молодой викинг Рагнар. Он лишен каких-либо комических черт и всегда готов разрубить пополам гоблина или снежного человека. Массивный шлем защищает его горячую голову, а мощные волосатые руки сжимают тяжелый двуручный топор/меч/молот – выбор оружия в игре достаточно велик. Да, это определенно прирожденный викинг – жестокий, бесстрашный и бородатый. Только такой может предотвратить Рагнарек (конец света), что ему и надлежит сделать по сценарию.

Хотя в Rune формально используются элементы скандинавской мифологии, ты вполне можешь этого не заметить. Если пропускать мимо ушей редкие упоминания о тех самых рунах, Локи и Рагнареке, в процессе прохождения ты наверняка решишь, будто колотишь серо-зеленых зомби в каких-нибудь диэндишных забытых королевствах. К сожалению, разработчики не смогли создать действительно яркий игровой мир и в полной мере передать дух нордического эпоса, наполненного скрежетом тяжелых клинков, хмельным угаром и ревом ураганного ветра. Тем не менее игра получилась неплохой, а лихому Рагнару мы присуждаем звание лучшего двойника реального викинга.

Шло время, и в 2007 году ряды виртуальных нордических воителей пополнил главный герой игры Beowulf: The Game. Этот «мясной» экшен основан не столько на древней поэме, сколько на одноименном фильме. Игры по кинолицензиям редко покоряют сердца геймеров,

Вальхалла – исполинский зал с золотыми стенами и потолком, где днями и ночами развлекаются эйнхерии. Утром они начинают резню, в которой убивают друг друга любимым оружием, но воскресают под вечер, а ночью напиваются элем. В этот рай для воинов попадали только павшие в битве, а умершие от старости и болезней на радость червям прохлаждались под землей. Поэтому викинги не особенно боялись получить по голове вражеской кувалдой: естественная смерть считалась позорной участью.

и Beowulf, увы, не исключение: халтурная и тусклая поделка, коих и без нее десятки. Зато в ней блистает еще один достойный упоминания викинг – Беовульф собственной персоной. Кто же этот волосатый красавец? Доблестный вождь северного племени, прибывший в Данию, чтобы спасти золотые залы Хеорота и невинных людей от пробудившегося зла. Могучий Беовульф, щеголяющий в доспехах из грубых шкур, не боится ни бури, ни битвы. Он запросто рассекает на драккаре по штормовому морю и лихо рубит в капусту легионы врагов – будь то простые люди, великаны или зловредные чудища. Меч, щит или двуручный топор – любимые игрушки несокрушимого воина, но и голыми кулаками он играючи проламывает черепа. На случай, если тебе и этого покажется мало, авторы научили Беовульфа становиться берсерком – неукротимым и смертоносным. К тому же воителю всегда готова подсобить его верная дружина, управляемая, правда, довольно тормозным искусственным интеллектом.

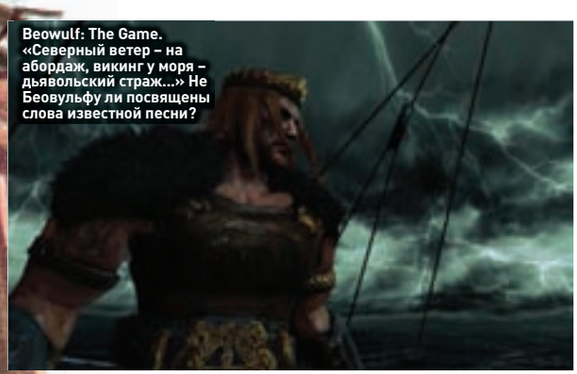
Стоит ли играть в Beowulf: The Game, решай сам, но знай, что король Беовульф не какой-нибудь безродный викинг Олаф по кличке Пузатый пингвин, а настоящая легенда. И разработчикам вполне удалось это показать, пусть сама игра и вышла тухловатой.

Вернемся, наконец, в наши дни. В марте этого года на консолях нового поколения вышел жесткий экшен Viking: Battle for Asgard. Игре досталось от западных обозревателей за однообразный геймплей, безжизненную окружающую среду и невнятный сюжет, основанный на мифе о Рагнареке из «Старшей Эдды» (стихотворного сборника мифов Скандинавии). Впрочем, черт с ней, с критикой, обратимся лучше к персоналиям. Наш протагонист, викинг Скарин, удивительно похож на героя голливудского блокбастера. Если идет в атаку, то обязательно берет сразу две секиры, а вместо доспехов носит элегантную легкую накидку. Наверное, чтобы лишний раз похвастаться могучими бицепсами. Как истинный завсегдатай съемочной площадки, он лишен грязной нечесаной бороды и не нуждается в ржавом рогатом шлеме. Словом, викинг здесь реинкарнация скорее красавчика Конана-варвара, чем пропахшего потом и рыбой норманна, месяцами бороздящего бескрайние моря на драккаре.

НА СУШЕ И НА МОРЕ

Хотя берсеркам скучновато в рамках адвенчур, этот жанр без викингов все ж не обошелся. Топором тут особо не помашешь и много голов не нарубишь, однако никто не запрещает побродить по северным лесам и горам в поисках неизведанного. Возможность сделать это появилась еще в игре The Saga of Erik the

Valkyrie Profile. Валькирия Леннет, пусть и выглядит безобидно, в гневе жуть как страшна!



Beowulf: The Game. «Северный ветер – на абордаж, викинг у моря – дьявольский страж...» Не Беовульфу ли посвящены слова известной песни?

Viking, вышедшей аж в 1984 году. Главный герой этой древней «саги» – парень Эрик, чьи родичи были похищены недругами и увезены за три моря. Недолго думая, предприимчивый викинг находит несколько отчаянных головорезов и бросается в погоню за врагами на «Золотом драконе» – драккаре класса «люкс». Путешествие оказывается не из легких: герой вынужден вести корабль через бушующее море, чтобы достигнуть суши.

А там норманна поджидает множество головоломок посложнее кубика Рубика. Проще было бы проломить штук 50 черепов... Но, как видишь, иногда и викингам приходится подключать мозги. Через похожие испытания пришлось пройти и герою старинной игрушки Heimdall (1991), квеста с элементами RPG. Хеймдалль не безродный северянин, а бог света, сын Одина. Согласно мифам он – бессменный стражник Бивреста, радужного моста, соединяющего Асгард с Мидгардом, миром людей. Турне в Мидгард и подобного рода приключения отнимают много времени. Однако в названной его именем игре сценаристы заставили стража поднапрячься и отправиться за тридевять земель на поиски украденных злодеем Локи реликвий – меча Одина, молота Тора и копья Фрейра. Искать нужно в самых разных местах: на суше и на море, в древних гробницах

4 Рагнарек – неизбежный конец света, о котором говорится в мифе из «Старшей Эдды». День, когда в невероятных масштабов бойне мир и все асы будут уничтожены легионами великанов, нежити и самыми жуткими чудовищами на планете – громадным волком Фенриром, гигантским змеем Ермунгандом и огненным великаном Суртом (Годзилла! Годзилла где, я спрашиваю?! – *Прим. ред.*).

5 Ты все еще считаешь, что валькирия – жена викинга? Нет, нет и еще раз нет. Валькирии – помощницы Одина, появляющиеся в мире людей (Мидгарде) лишь для того, чтобы сопроводить в Вальхаллу душу павшего на поле боя воина. Изображались они как воительницы в крылатых шлемах и сияющих доспехах, парящие на летающих конях. Короче, почти так же, как в Diablo 2.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум комфорта

WCG
World Cyber Games Russia Partner

www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T SAMSUNG

Товар сертифицирован. Реклама.

Rune. Викинг Рагнар готов устроить Рагнарек всем шатающимся поблизости гоблинам

ЕСЛИ СКАРИН ИДЕТ В АТАКУ, ТО ВСЕГДА БЕРЕТ СРАЗУ ДВЕ СЕКИРЫ

и в дремучих лесах, в самом Асгарде и в стране великанов... Короче, Хеймдалль оказался эдаким Индианой Джонсом, способным найти на краю света спрятанное добро, попутно надавав тумаков конкурентам.

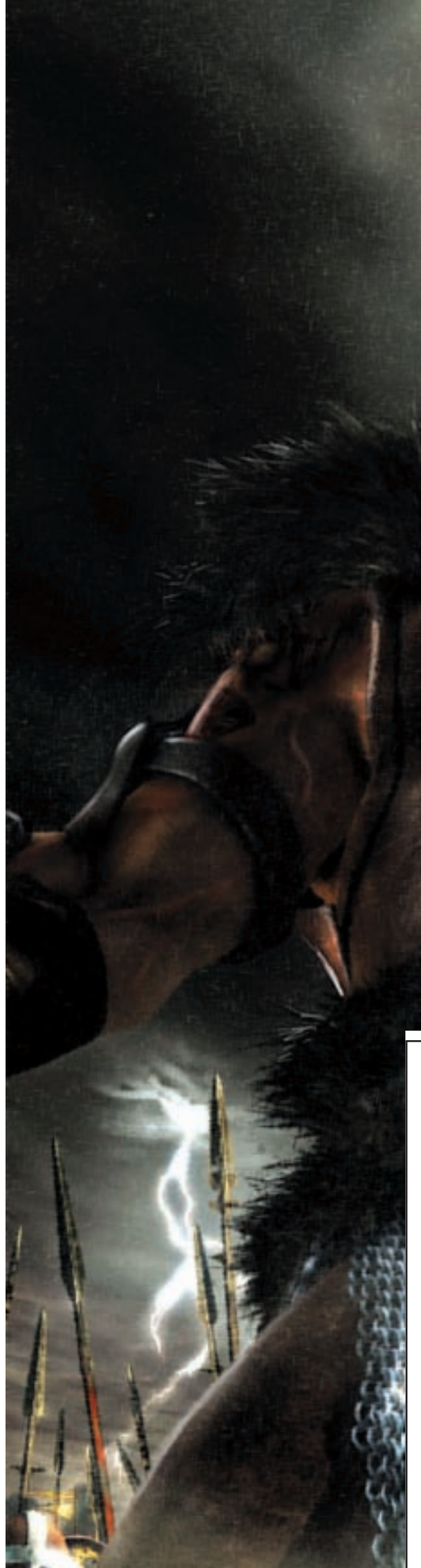
МИР ДРЕВНИХ ПРЕДАНИЙ

Интересный игровой мир не построишь на основе голых исторических фактов. Вряд ли кого-то заинтересует ролевой проект, в котором нет файербола и орков с эльфами, а из оружия доступны только «боевой топор» да «длинный меч». Тут на помощь сценаристам и дизайнерам приходит богатая на образы и сюжеты скандинавская мифология. Надо сказать, что выручает создателей виртуальных вселенных она весьма часто: почти все фэнтезийные игры что-то перенимают из «Старшей Эдды». Мы же разберем несколько RPG, в которых заимствования особенно заметны.

Древняя ролевушка Valkyrie Profile (1999) для PlayStation – одна из самых выдающихся игр по мотивам северных легенд. Как это не раз бывало, фабула основана на мифе о Рагнареке. Конец света тут неизбежное событие, точная дата которого известна заранее. А пока идет обратный отсчет, главная героиня, синеволосая валькирия Леннет, должна собрать как можно больше эйнхериев, чтобы помочь Асгарду в войне с великанами. Игровой мир при этом выдержан в рамках классического фэнтези: средневековый антураж, знакомая всем геймерам магия и всяческие эльфы с гоблинами... А вот подход разработчиков к изображению персонажей весьма оригинален. Уже во вступительном ролике тебе покажут мускулистого анимешного Одина, богатую на спецэффекты и яркие взрывы сцену убийства Фенрира-волка и подозрительного очкарика, пробуждающего поцелуем полуобнаженную героиню. Не иначе сам Гарри Поттер решил прикинуться викингом. Дальше, однако, будет еще веселее: боги и герои с волосами всех цветов радуги, огромные мечи-кладенцы на пол-экрана и суператаки из сотен ударов-вспышек. Все это не мешает воспринимать игру серьезно. В Valkyrie Profile гармонично сочетаются анимешное оформление, аркадный геймплей и недетский сюжет. Да, Один в облике героя аниме-боевика, коварный Локи и кавайная Фрея в мини-юбке не шибко-то похожи на северных богов, но этот «Рагнарек по-японски» многим пришелся по нутру.

«Рагнарок Онлайн» – еще один уникальный случай, когда аниме в экстазе сливается со скандинавской мифологией, только уже в формате онлайнового проекта. Правда, от мифов «Старшей Эдды» в этой южнокорейской MMORPG осталось не так уж много: преимущественно названия отдельных игровых зон, некоторых NPC и предметов. С другой стороны, возможность посетить Вальхаллу, встретить валькирию и наконец надавать Мьеллниром какому-нибудь гоблину по голове дорогого стоит. Надо, впрочем, добавить, что делать это придется в роли большеголового сине- или зеленоволосого рыцаря, мага или вора. Да, корейцы предпочитают изображать эпических героев и окружающий их мир по-своему, то есть в аниме-стиле. Зато в «Рагнарок Онлайн» вряд ли кто-нибудь сможет случайно напугать тебя своей нечесаной бородой.

Второе дополнение Wrath of the Lich King к знаменитой World of Warcraft тоже удачно вписывается в наш рассказ. В нем ты посетишь промерзлый континент с характерным названием Нортренд. Гейм-дизайнеры дополнения явно находились под влиянием скандинавской



мифологии. Например, один из новых инстансов, служащий логовом свирепым гигантам Vrykul, называется Utgarde Keep. В нордических мифах Утгард – крепость коварных йотунов, находящаяся в центре бескрайнего мира вечной мерзлоты Йотунхейма. Известно также, что сами Vrykul – раса великанов, сильно смахивающих внешностью и поведением на оных из «Старшей Эдды».

Кроме того, доступный в дополнении новый класс Death Knight вместо традиционной маны пользуется особым источником волшебной силы – рунами. История гласит, что эти загадочные знаки – магический алфавит, игравший значимую роль в боевом искусстве северных народов. Рунами покрывали наконечники стрел или клинки мечей: предполагалось, что руническое оружие разит без промаха и не ломается в бою. Руны, доступные рыцарю смерти, тоже в определенной комбинации наносятся на оружие и постепенно стираются во время боя.

Однако самым необычным подходом к созданию игровой вселенной на основе сюжетов и образов «Старшей Эдды» отличились разработчики из Silicon Knights. В их action/RPG Too Human, вышедшей на Xbox 360, мир северных богов наполнен... высокими технологиями. Сами же боги – модифицированные с помощью кибернетики и наноботов люди. В науке и технике они черпают великую силу, нужную им, чтобы противостоять неким Машинам. Машины здесь не просто заменяют великанов-йотунов, но и воплощают идею бесчеловечности, которая поражает цивилизацию, когда личность может быть полностью вытеснена механизмом или программой. Столь смелый эксперимент по совмещению старинных мифов с киберпанком подарил нам серьезную, хотя и недооцененную игру.

РЕМЕСЛО ВОЙНЫ

Своеобразие каждого игрового жанра влияет на способ переноса реального объекта или явления в виртуальное пространство. В экшенах, где действие – основа геймплея, ставка делается на внешнюю атрибутику, будь то борода до колен или громадный топор. В RPG, предполагающих более тесное взаимодействие геймера с окружением, мир должен быть прорисован детальнее, чем в прочих жанрах. Так что в ролевушке про викингов одним рогатым шлемом или виртуальной кружкой эля гейм-дизайнерам не отделаться.

Стратегии же превосходно подходят для реконструкции исторических событий. Кроме того, в рамках этого жанра можно отобразить все особенности военного искусства и культуры отдельной нации. Давай оценим, насколько удачно воспользовались такими возможностями разработчики, заинтересовавшиеся эпохой викингов.

В дополнении Viking Invasion к величественной стратегии Medieval: Total War освещается 300-летний период нашествий викингов на Британские острова. Ты волен принять сторону как агрессоров, так и одного из семи народов, среди которых есть, например, англы, саксы и шотландцы. Причем воинственные норманны могут победить в кампании лишь единственным способом – захватить все земли противника. Здешние викинги располагают превосходными морскими юнитами. Драккары очень быстры и в бою превосходят корабли

8 Локи – самый коварный и злой бог, предпочитающий, однако, не идти на открытый конфликт с другими асами. Эдакий придворный интриган. В один прекрасный день за многочисленные проделки был надежно примотан к скале кишками собственного сына – звероподобного уродца Вали.

9 Асгард – парящая в небесах крепость, обиталище богов. Здесь же находится Вальхалла. Асгард часто подвергалась атакам йотунов – диких великанов, прислужников Локи и лютых врагов асов. Возможно, здоровенные злобные йотуны стали прообразами огров.

6 Один – верховный бог скандинавского пантеона, повелитель Асгарда и остальных богов, называемых также асами. Мудрый одноглазый старик и великий чародей, способный, впрочем, принимать любое обличие и оказываться в любом месте в самый (не)подходящий момент. Если ты знаком с Гэндальфом Серым из «Властелина колец», то легко представишь себе Одина: есть мнение, что последний и послужил прообразом волшебника, описанного Толкиеном.

7 Тор – сын Одина и по каким-то причинам один из наиболее популярных скандинавских богов в современной культуре. Крепкий, буйный и прожорливый толстяк с рыжей бородой покровительствовал войне, грому и молнии. Ему принадлежал волшебный молот Мьеллнир («Сокрушитель»), который Тор метал в небо, вызывая грозу и дождь. Нередко сын Одина охаживал Мьеллниром великанов (естественно, у гигантов не было шансов выжить). После каждого броска молот возвращался в руки хозяина.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум звука

WCG
World Cyber Games Russia Partner

www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T SAMSUNG

Товар сертифицирован. Реклама.

Tribal Trouble. Викинги из Tribal Trouble – родные братья киногероя Обеликса. Но и они весьма воинственны: хлебом не корми дай подраться.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум информации

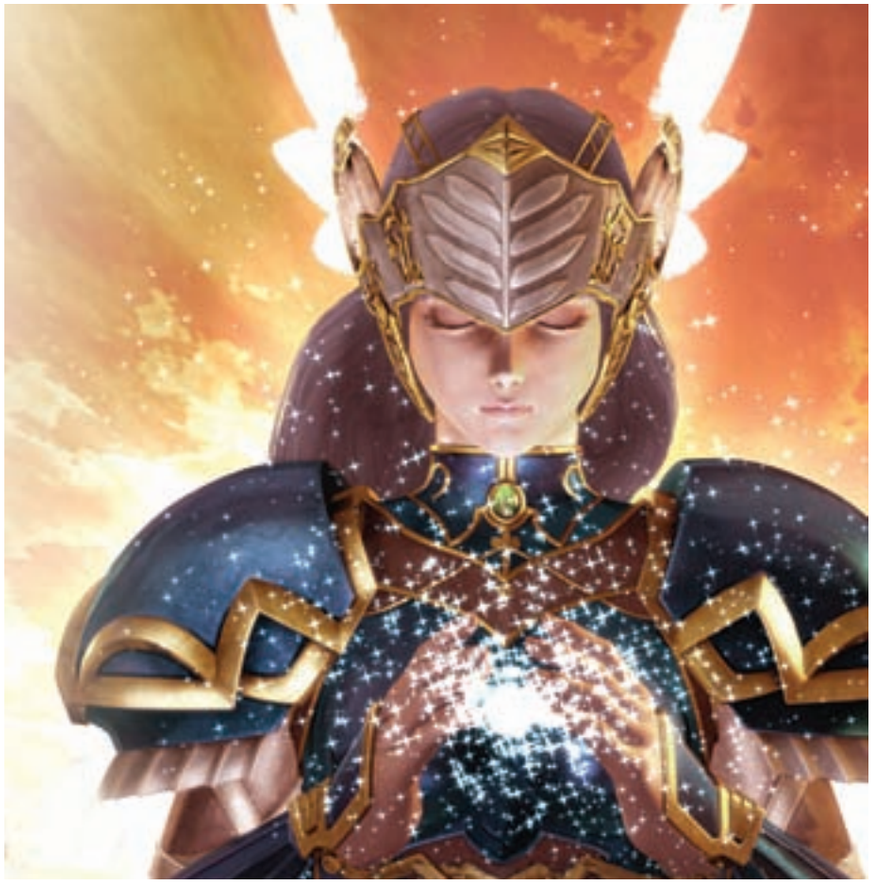
Товар сертифицирован. Реклама.

WCG
World Cyber Games Russia Partner

www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T SAMSUNG

Viking: Battle for Asgard. Скарин не признает тяжелых доспехов, зато в оружии знает толк.



Cultures 2: The Gates of Asgard. Викинги в Cultures способны не только перегрызть зубами горло белому медведю, но и дать фору человечкам из Settlers в строительстве и обустройстве поселений.

прочих наций. В этом основное преимущество северян перед недругами, что вполне соответствует историческим реалиям.
Примечательно и наличие двух враждующих религиозных лагерей – христианства и язычества. Выступая на стороне викингов, ты должен не допустить распространения христианства среди своих воинов, иначе их боевой дух ослабнет. В истории норманнов противостояние религий тоже имело место. Закончился конфликт победой самого популярного вероисповедания, которому к тому времени следовало абсолютное большинство европейских стран. Но в каждом из нас живет желание переписать историю на свой лад, и Viking Invasion дает нам такую возможность, причем в игре достоверные факты почти не искажаются, в крайнем случае лишь немного корректируются.
А вот создателям стратегии Tribal Trouble события реального прошлого показались слишком скучными, чтобы стать основой игры. Потому разработчики слегка пофантазировали. По их версии, лихие викинги так надрались крепким элем, что никто из этой славной компании не заметил, как их драккар очутился у неизведанных тропических островов, где обосновались кровожадные дикари. Нетрудно догадаться, что аборигенам и северным пиратам предстоит выяснить, кто сильнее.
Сами викинги в Tribal Trouble более всего смахивают на великого киногероя Обеликса. Пузо не меньше пивной бочки, здоровенный красный нос, рогатый шлем на маленькой голове, накидка из шкур, топор и круглый щит – вот отличительные черты варягов. В Tribal Trouble тебя ждет не претендующий на соответствие историческим реалиям сюжетец, забавный игровой мир, комичные викинги, но вполне основательные баталии.
Немного пофантазировать на тему героического прошлого решили и сценаристы RTS Saga: Rage of the Vikings. Мало того что события в игре вымышленные, так еще и соседи у викингов своеобразные. Здешним норманнам придется показать, где раки зимуют, не каким-нибудь жалким европейцам, а гномам, эльфам, троллям и великанам! На вопрос, могут ли персонажи книг Толкиена сравниться в ратном деле с яростными берсерками, каждый игрок ответит по-своему, но очевидное преимущество перед сказочными народами – сильный флот – у северян есть.
Наш рассказ будет неполным без упоминания Cultures – стратегического сериала, основанного одновременно и на исторических фактах о норманнах, и на легендах северных народов. Четыре игры – Cultures, Cultures 2: The Gates of Asgard, Northland и 8th Wonder of the World – повествуют о молодом викинге Бъярни, который вместе с сородичами покидает суровую и холодную родину, чтоб покорить далекие земли и заодно предотвратить очередной Рагнарек.
Вряд ли тебя удивит то, что викинги в Cultures несколько комичны: они все те же пухлые бородачи в шлемах с полуметровыми рогами, какими их частенько представляли и другие разработчики. Тем не менее Cultures может стать неплохим интерактивным пособием по культуре и архитектуре северных народов. Каждая хижина или смотровая башня воспроизведены с таким тщанием, что аж слеза умиления наворачивается. А новенькие драккары, декорированные головами страшенных чудищ, хочется быстрее спустить на воду. В общем, изучать быт и культуру викингов интереснее, играя в Cultures, нежели читая учебник. Впрочем, книги тоже не стоит игнорировать, причем не только геймерам, но и некоторым нерадивым разработчикам.
Своеобразное продолжение сага о Бъярни получила в дополнении «Викинги» к стратегии «The Settlers 2 (юбилейное издание)». Завязка новой истории на героический эпос не тянет. Вернувшись из дальних странствий на родину, викинг притащил с собой обломки древнего портала, которые местные умельцы

сумели худо-бедно собрать в работающий механизм. Конечно же, аборигены не упустили возможности побаловаться с самопальным телепортатором и доигрались: в один прекрасный момент тот взорвался, занеся незадачливых экспериментаторов к черту на кулички. Дополнение выдержано в том же стиле, что и оригинал. Следовательно, викинги выглядят как потешные бородачи, а сражения напоминают скорее возню в песочнице, нежели масштабные баталии. Но пару красивых драккаров тебе это построить не помешает.

История норманнов привлекает разработчиков всех частей мира: Америки, Европы, Азии... Бывают даже русские викинги! Они ждут не дождутся тебя в отечественной стратегии с говорящим названием «Викинги» (2006). В этой игре ты сможешь стать северным вождем, желающим немного расширить свои владения. Наши не ударили в грязь лицом и изобразили скандинавов такими, какими мы привыкли их видеть. Все необходимые атрибуты: рогатый шлем, борода – на месте. И острый клинок с нержавеющим доспехом в придачу. А еще, по мнению авторов, берсерки нуждаются не только в питании, но и в крепком эле. Не будет хорошей выпивки – не будет и войны! Так-то.

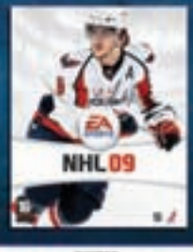
Примерить шкуру конунга-завоевателя позволяет и стратегия с элементами адвенчуры Vikings: The Strategy of Ultimate Conquest (1995). Причем талант полководца тебе придется проявить прямо на поле брани, в образе конкретного персонажа, а не командуя воинами с безопасного расстояния. Настоящий викинг, будь он хоть трижды король, никогда не упустит возможности лично проломить пару черепов! Но у вождя есть и другие заботы. Например, ты должен решить, останешься ли в родном краю, чтобы сделать его процветающим и обезопасить от внешних врагов, или же в поисках славы и богатства отправишься покорять далекие земли. Избрать относительно мирный способ существования для своего народа или грабить и убивать, как завещали предки? Отрадно, что разработчики предоставляют игроку такой выбор. Ну а те, кто устал властвовать и воевать, могут устроить потасовку в баре и даже... жениться.

СЕВЕРНОЕ НАСЛЕДИЕ

Очевидно, что викинги наравне с самураями, римскими легионерами, ковбоями и пиратами стали самыми популярными персонажами в кинематографе и игровой индустрии. Легендарная мощь берсерка, огромный окровавленный топор, спутанная борода и рогатый шлем – эти атрибуты отлично вписываются в имидж героя и голливудского блокбастера, и модной RPG. Для создания псевдоисторического или фэнтезийного мира сценаристам и дизайнерам даже придумывать ничего не нужно – достаточно лишь обратиться к образам и событиям «Старшей Эдды». А потому нас ждет еще не одна встреча с могучими северянами – и это прекрасно! PG

ТВОЁ ВРЕМЯ БЫТЬ ЗВЕЗДОЙ ХОККЕЯ!

Впервые ты сможешь сразиться с реальными игроками по всему миру в режиме «Профессионалы». Прочувствуй острые ощущения и удовольствие от победы. Пройди путь от новичка до профессионала. Состязайся в реальных лигах и турнирах. Выходи на лёд. Совершенствуйся. Выиграй титул чемпиона NHL!



ВПЕРВЫЕ В ИГРЕ ВСЕ КОМАНДЫ РОССИЙСКОЙ СУПЕРЛИГИ!

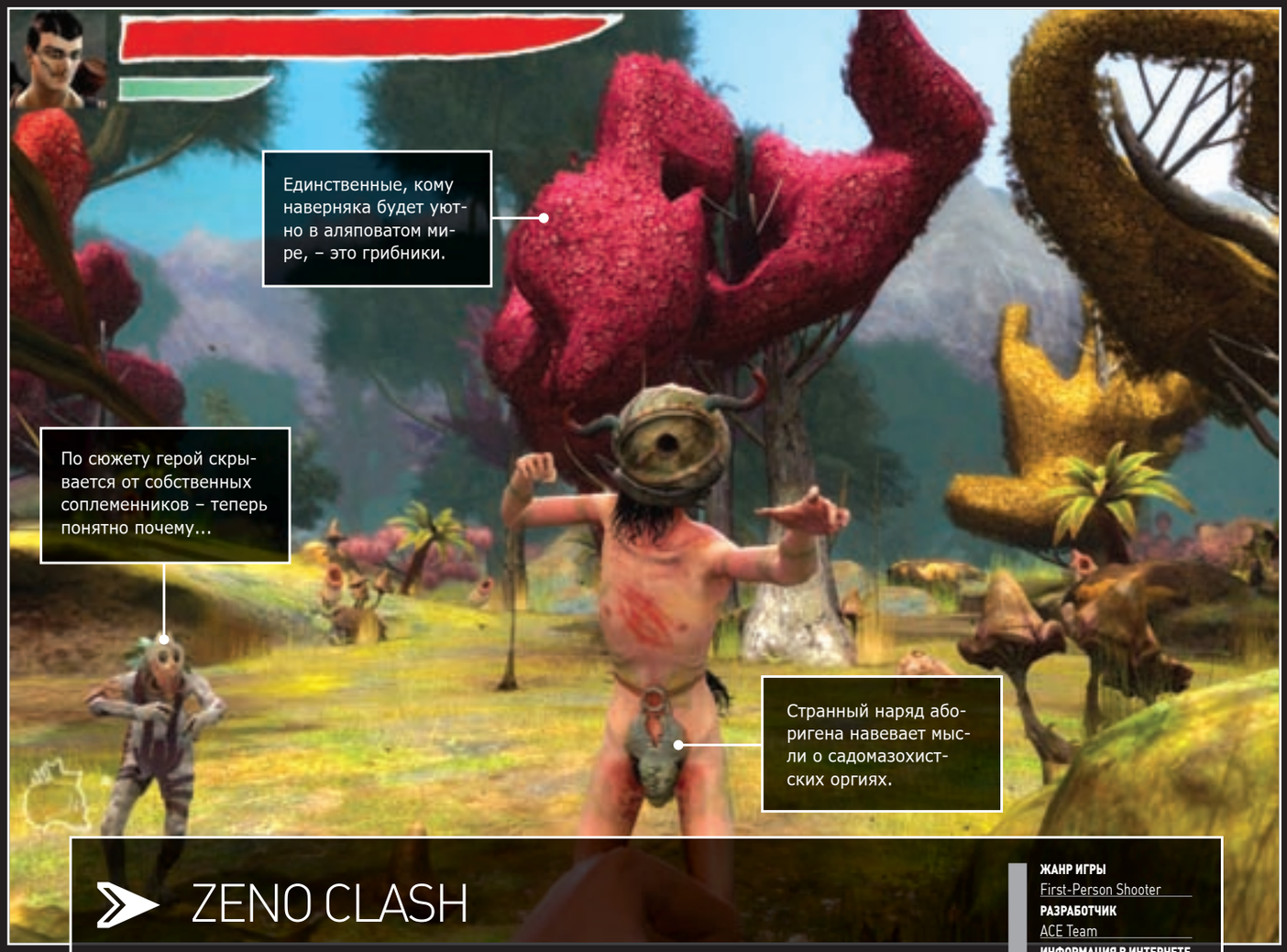
ДИКТОР:
ВАЛЕНТИН ВАЛЕНТИНОВ
КОММЕНТАТОРЫ:
АЛЕКСАНДР ТКАЧЕВ, ДМИТРИЙ САВИН

PC DVD ROM · PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · www.electronicarts.ru/nhl09

* PS3, Xbox 360 – субтитры на русском языке. PC, PS2 – полная локализация

© 2008 Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия NHL, National Hockey League, а также символы NHL Shield и Stanley Cup являются зарегистрированными товарными знаками National Hockey League. Все права на логотипы и другую символику NHL, а также на логотипы команд, принадлежат NHL и соответствующим командам. Использование без письменного разрешения NHL Enterprises, L.P. запрещено. © 2008 NHL. Все права сохранены. Официально лицензированный продукт the National Hockey League. Названия National Hockey League Players' Association, NHLPA и логотип NHLPA являются товарными знаками NHLPA и используются по лицензии Electronic Arts Inc. © NHLPA. Официально лицензированный продукт NHLPA. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Названия "PlayStation", "PLAYSTATION" и логотип "PS" family являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Все остальные товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН



ZENO CLASH

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
ACE Team
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.aceteam.cl/zenoclash
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

Экшен со странным названием Zeno Clash – детище чилийской студии ACE Team. Необычный, как само словосочетание «чилийская игра», проект строится на графическом движке Source, зарекомендовавшем себя еще в Half-Life 2. Правда, если Valve использовала его для моделирования реалистичного мира, то ACE Team конструирует совершенно экзотические аляповатые декорации. В боях авторы делают ставку не на стрельбу, а на драки, сохраняя при этом вид от первого лица. Что за химера получится в итоге, узнаем в следующем году.

ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ"

OVERLORD 2

Продолжение блестящего сатиричного экшена Overlord обещает грандиозные сражения в любопытных антуражах. Темному Повелителю и его верным слугам предстоит скрестить клинки с римскими легионами. Покоряя новые земли, великая Империя искореняет из них все магическое, а значит, угрожает самому злому лорду. Игроков ждут масштабные битвы, в которых оседлавшие волков бесы рушат стройные ряды легионеров, попутно ломая здания и растаскивая все, что плохо лежит. Вакханалия сопровождается гримасами и потешными воплями.

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Triumph Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2802
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

ОПЕРАЦИЯ
«БАГРАТИОН»

НАЧАЛО ТВОЕЙ ВОЙНЫ!

Самая масштабная операция Великой Отечественной Войны

Кинематографический размах батальных сцен

Уникальная система уровней сложности

КРИ 2008 ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

Реклама

WWW.BAGRATION-GAME.RU

© 2008 ООО «Новый Диск». Все права защищены на территории России, СНГ и стран Балтии.
© 2007-2008 СООО «Гейм Стрим». Все права защищены.
© 2007-2008 Wargaming.net LLP. All rights reserved.

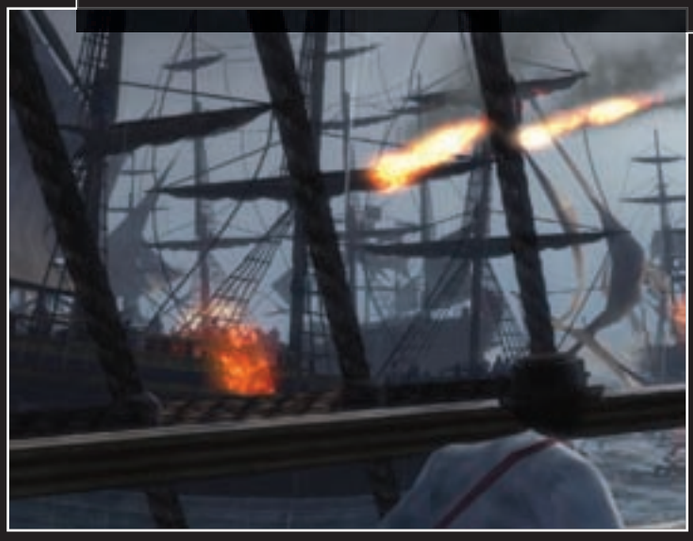
ND GAMES

WARGAMING.NET

EMPIRE: TOTAL WAR

О том, что в новом эпизоде стратегической серии Total War будут зрелищные морские бои, слышал каждый. Однако война под парусами далеко не единственное нововведение. Например, авторы существенно доработали интерфейс, торговлю, дипломатию и шпионаж. От предыдущих частей Empire также отличается свежими тактическими возможностями, ведь на полях сражений вовсю грохочут пушки и применяется другое огнестрельное оружие. Плацдармом для боевых действий станет Индия, Европа и Северная Америка.

ЖАНР ИГРЫ
Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Creative Assembly
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sega.co.uk/empire
ДАТА ВЫХОДА
6 февраля 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №05 (53)



Acer рекомендует Windows Vista® Home Premium.

ASPIRE

PREDATOR

SOON THE CHALLENGE WILL BEGIN

intel Core 2 Extreme inside

Extreme Performance

NVIDIA SLI

Вооруженный до зубов четырехъядерным процессором Intel® Core™2 Extreme, видеокартой NVIDIA® SLI® для трехмерной графики, современной системой охлаждения, NVIDIA® nTune™ для сильнейшего разгона процессора, Predator с агрессивным дизайном готов к самым решительным действиям. А вы?

реклама

www.acer.ru/predator

acer

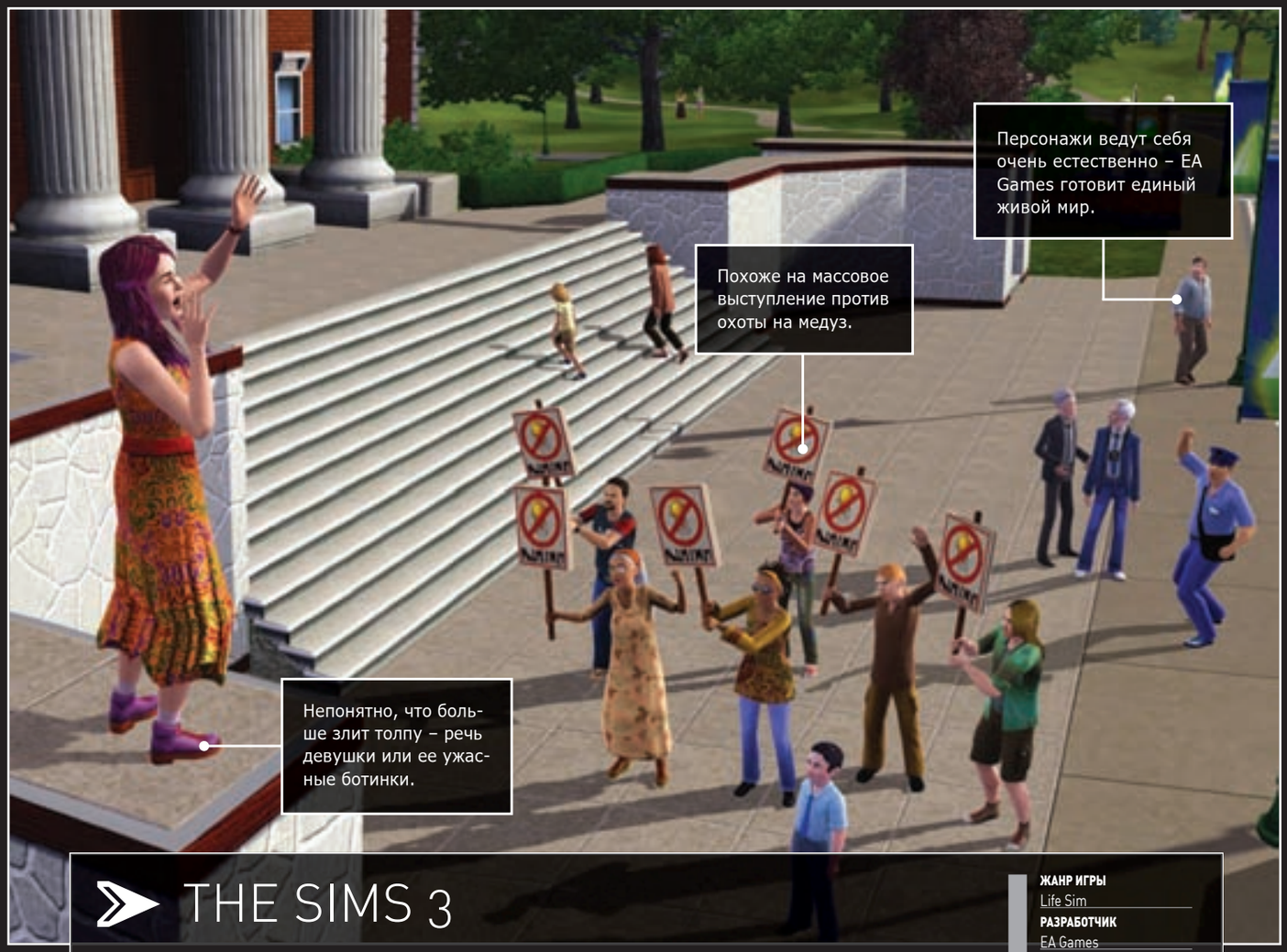
УЖЕ СЕЙЧАС ЭКСКЛЮЗИВНО В МАГАЗИНАХ "М.Видео"

ГОРОДА РОССИИ 8-800-200-777-5

МОСКВА (495)777-777-5

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН WWW.MVIDEO.RU

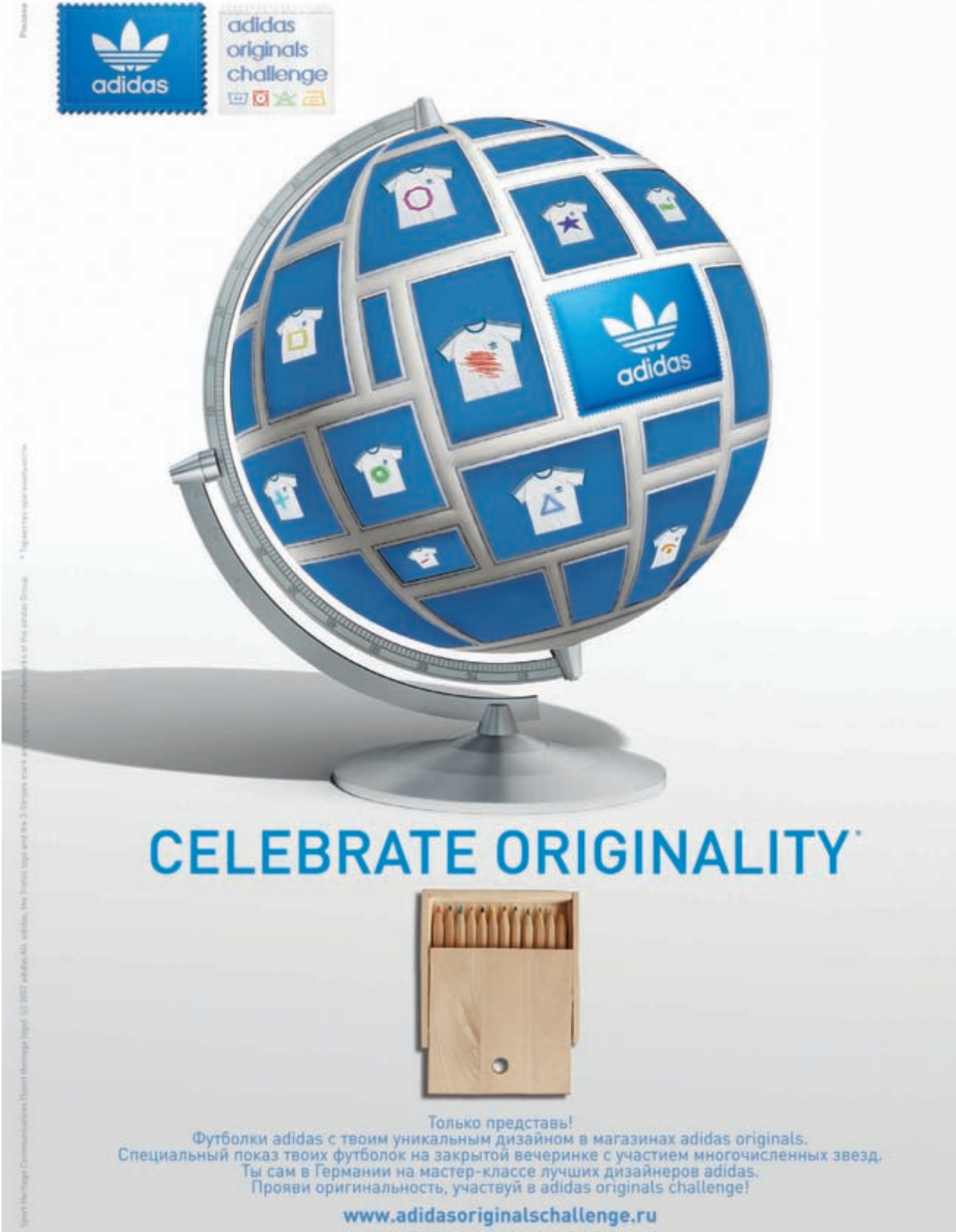
М.видео



THE SIMS 3

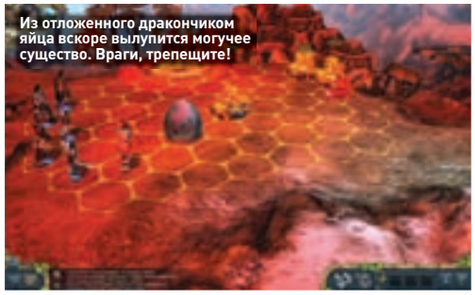
ЖАНР ИГРЫ
Life Sim
РАЗРАБОТЧИК
EA Games
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
thesims3.ea.com
ДАТА ВЫХОДА
20 февраля 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

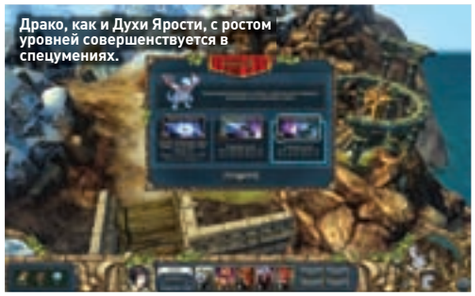
Третий эпизод феноменально успешного симулятора жизни The Sims развивает серию в предсказуемом направлении. Перебрав десятки декораций в отдельных дополнениях, авторы наконец сшили их в единый мир. Теперь твои подопечные могут выйти на улицу, проследовать в парк, встретиться там с друзьями и отправиться к кому-нибудь в гости – окружающий город тем временем живет своей собственной жизнью. Дабы закрепить успех, разработчики также готовят новые редакторы персонажей, домов, мебели и много чего еще. Симоводы будут в восторге.


adidas
adidas originals challenge
adidas
CELEBRATE ORIGINALITY*
Только представь!
Футболки adidas с твоим уникальным дизайном в магазинах adidas originals.
Специальный показ твоих футболок на закрытой вечеринке с участием многочисленных звезд.
Ты сам в Германии на мастер-классе лучших дизайнеров adidas.
Прояви оригинальность, участвуй в adidas originals challenge!
www.adidasoriginalschallenge.ru

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

Верхом на пегасе: передвигаясь по воздуху, можно легко избежать стычек с неудобными противниками.


Из отложенного дракончиком яйца вскоре вылупится могучее существо. Враги, трепещите!


Драко, как и Духи Ярости, с ростом уровней совершенствуется в спецумениях.

KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

ПРИНЦЕССА-АМАЗОНКА

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy/ Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Katauri Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kingsbounty.ru/princess

ДАТА ВЫХОДА
Март 2009 года

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дмитрий Гусаров, руководитель студии

«King's Bounty: Принцесса в доспехах», продолжение «Легенды о рыцаре», на нынешнем «ИгроМире» – единственный громкий анонс выставки. Кризис ведь, ничего не попишешь. Но, может быть, это и к лучшему. Все-таки красавица королевских кровей должна быть одна. Свита ей не помешает, а вот соперницы только испортят сказку.

Очень прожорливая жаба того и гляди съест своих же хозяев. В твоих силах помочь зеленокожим.

Если ты вдруг запамятовал, напомним, что «King's Bounty: Легенда о рыцаре» – современный ремейк знаменитой King's Bounty, предка не менее известных Heroes of Might and Magic. Приключенческая (именно приключенческая, а не стратегическая) игра настолько полюбилась нам, что с легкой руки Олега Михайловича Хажинского получила от нашего журнала девять с половиной баллов и золотой кулер в придачу. Уже тогда никаких сомнений в выходе продолжения у нас не было. Как видишь, ожидания в полной мере оправдались.

УЧЕНИЦА РЫЦАРЯ

Помнишь крошку Амели, дочку короля, выручать которую нам пришлось в «Легенде о рыцаре»? Девчушка выросла, повзрослела (чуть не написал: возмужала) и пошла по стопам своего наставника Билла Гилберта. В смысле обучилась военному делу или, как вариант, искусству магии: в игре все так же три класса – воин, маг и паладин. Нацепила изящную броню и пустилась в приключения. Тем более что и повод есть – надо разыскать прославленного рыцаря. Вот так принцесса поменялась местами со своим учителем… Потерялся Билл где-то в мире Теаны, представляющем собой приличных размеров архипелаг из десятка островов. Перерисованы не только все игровые зоны, но даже текстуры и различные объекты. Однако беспокоиться не стоит: безупречный стиль, присущий «Легенде о рыцаре», не утерян. Яркая палитра, удачное сочетание цветов, множество мелких деталей, великолепная анимация – все на месте.
При этом усовершенствован даже дизайн уровней, к которому вообще-то было сложно придраться. Удобная навигация поможет тебе быстро перемещаться между исследованными районами, достаточно лишь вызвать глобальную карту, а не плыть несколько минут до порта или границы зоны. А во второй половине игры скакун Амели превратится в… крылатого пегаса. Это позволит принцессе избегать нежелательных стычек и облетать препятствия.

Факты

1 забавный дракончик вместо квартета духов ярости

5 невиданных ранее боссов

13 умений для каждой из трех групп плюс бонусное

Действие игры разворачивается на архипелаге, состоящем в основном из небольших островов.

Если Драко показался тебе слишком милым и девчачьим, просто выбери для него другой скин.

Изменения настолько велики, что проект впору называть «King's Bounty 2: Принцесса в доспехах».

ВРАГИ И ПОМОЩНИКИ

Мир Теаны таит множество опасностей. Встретятся и уже знакомые монстры, и новые существа, и невиданная ранее раса кровожадных ящеров, и гигантские боссы. О последних – особый разговор. Авторы рассказали о двух из них. Паровой робот Бурильщик был создан гномами для работы в шахтах, но вышел из-под контроля. Оказывается, его захватили три зловредных гремлина. В твоих силах приструнить негодяев. Но сделать это будет нелегко: Бурильщик умеет призывать механических дроидов и обладает другими мощными способностями. Второй босс – маг Зилгадис (известен также под именем Гремлион) – настолько злобный, что умудрился заколдовать сам себя. И в его случае не обошлось без зловредных зверьков: колдун попытался захватить башню гремлинов (помнишь такой артефакт из первой части?), но в результате сам стал ее рабом.

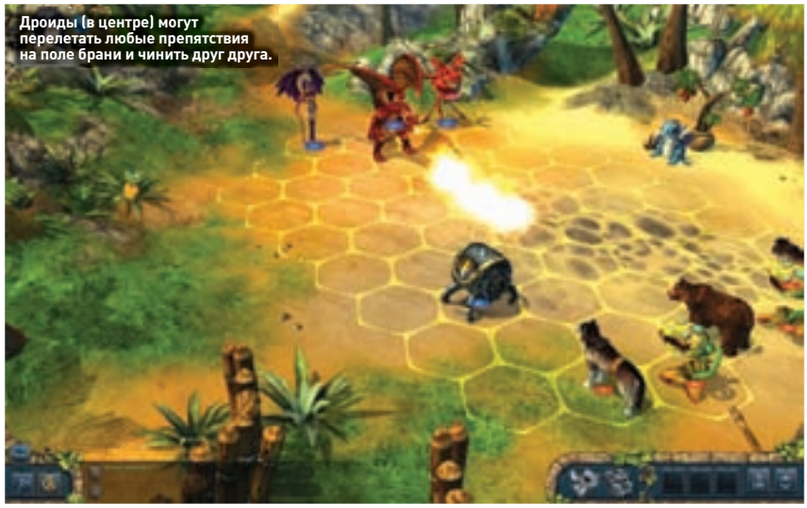
Справиться с такими противниками в одиночку невозможно. Поэтому помимо армии, в которую можно набрать до пяти отрядов различных созданий, Амели будет помогать и ручной дракончик Драко. Глядя на маленького и забавного зверька, и не скажешь, что он может быть полезен в бою. Но первое впечатление обманчиво. Навыки Драко весьма разнообразны: он умеет искать сокровища и энергетики прямо на поле брани и чинить друг друга.

ОТ «ГЕНЕРАЛА» ДО KING'S BOUNTY

Katauri Interactive ведет свою историю с 1999 года. В том году компания Дмитрия Гусарова носила название NewGame Software и базировалась во Владивостоке. Дебютным проектом стала бесплатная стратегия «Генерал». Хотя ее скачали несколько тысяч человек, переименованную в Elemental Games студию прославила серия «Космические рейнджеры». Очередная смена названия никак не отразилась на качестве разработок фирмы: вышедшая в этом году «King's Bounty: Легенда о рыцаре» оказалась настоящим хитом.

ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА

Как и в других играх от Katauri, в продолжении King's Bounty ты найдешь множество пасхалок и отсылок ко всяким культурным событиям. Раскроем секрет только двух из них, самых очевидных. Прообразом главной героини послужила Амели из одноименной романтической комедии режиссера Жан-Пьера Жене (Jean-Pierre Jeunet). А очаровательного дракончика Драко рисовали с инопланетянина Стича из полнометражного диснеевского мультфильма «Лило и Стич».



Дроиды (в центре) могут перелетать любые препятствия на поле брани и чинить друг друга.

ВОЛШЕБНЫЕ ОЧКИ

Придя в восторг от трехмерного мультфильма «Мухнем на Луну 3D», разработчики ввели в игру опцию переключения в 3D-режим. Для получения так называемого стереоэффекта необходимо использовать специальные анаглифические очки, у которых одно стекло (для левого глаза) – красное, другое – синее или голубое. Картинка действительно преображается, но через 15–20 минут у наблюдателя может начать снижаться цветовая чувствительность и возникать ощущение дискомфорта.

Закончил сражение с максимальным значением ярости – получай орден и бонус к параметрам!

ни, призывать могучих существ, наносить простые удары и творить массовые заклинания. Более того, его способности с течением времени развиваются, как у Духов Ярости, которых, кстати, в продолжении мы не увидим.

Наконец, компанию Амели и дракончику составят спутники-оруженосцы: они, как и дети Билла Гилберта, даруют персонажу всяческие бонусы к характеристикам и умениям.

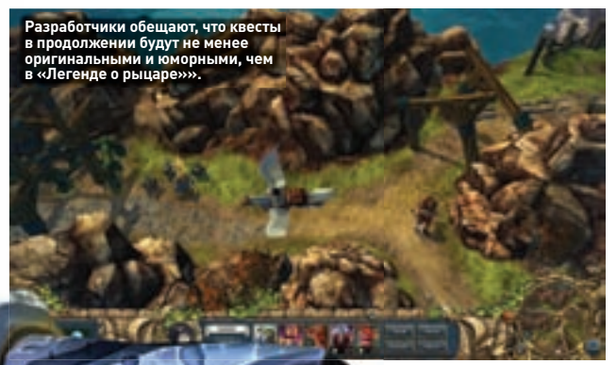
МЫ БУДЕМ ЖИТЬ ТЕПЕРЬ ПО-НОВОМУ

Неисправимые идеалисты-разработчики здорово изменили ролевую систему игры. Во-первых, количество умений увеличилось на четверть: их стало 13 для каждой из трех групп плюс по одному дополнительному – привязанному к классу персонажа. Во-вторых, некоторые навыки навсегда ушли в прошлое, а какие-то, наоборот, впервые появятся в продолжении King's Bounty. Например, «Трансмутация» подарит тебе пять очков маны за смерть вражеского отряда и аж десять – за гибель союзного. В-третьих, даже те умения, что остались, были переделаны во имя баланса. Скажем, «Целитель» теперь будет не только повышать эффективность божественных заклинаний, но еще и поднимать интеллект на какую-то величину в зависимости от уровня навыка.

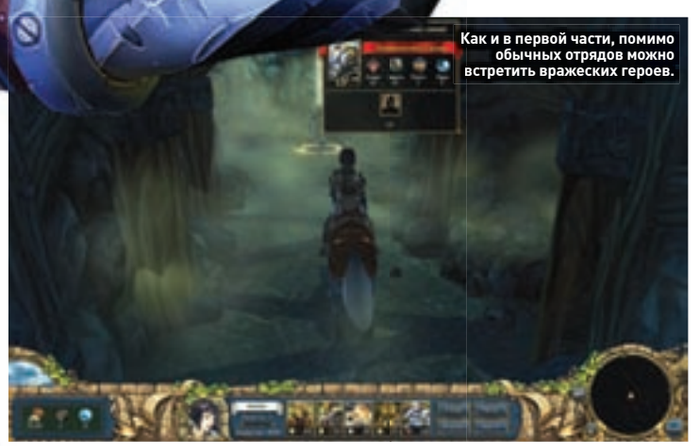
Изучение навыков – не единственный способ усилить нашу принцессу. За специальные достижения выдаются медали с разными бонусами. Например, закончил сражение с максимальным значением ярости – получай орден! Преобразилась и система боев. Игроки жаловались, что в приключенческой игре слишком много сражений. Лучше меньше, да лучше – такой лозунг взяли на вооружение авторы. Количество битв действительно уменьшится, а их сложность возрастет. Да и награждать за победы будут более щедро, по крайней мере в той части, что касается очков опыта. Ведь максимальный уровень героя поднимут до 50-го, дабы игрок смог изучить больше умений.

ДОПОЛНЕНИЕ ИЛИ СИКВЕЛ?

Как видишь, количество изменений в игре необычайно велико. А ведь мы еще не рассказали про Магию Странствий, позволяющую творить заклинания из свитков прямо во время путешествий. Или про контракты на убийство персонажей, позаимствованные из самой первой, классической King's Bounty от New World Computing. Очевидно, что в своем стремлении создать идеальный addon разработчики переусердствовали и вышли за рамки обычного дополнения. Количественные и качественные изменения настолько велики, что проект впору называть «King's Bounty 2: Принцесса в доспехах». Если это произойдет, мы нисколько не удивимся! **PG**



Разработчики обещают, что квесты в продолжении будут не менее оригинальными и юморными, чем в «Легенде о рыцаре»».



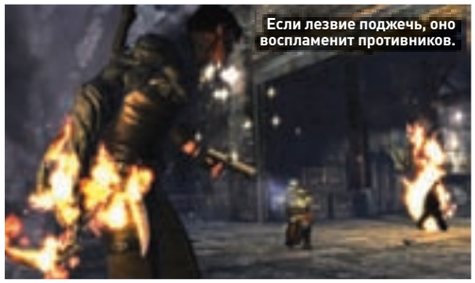
Как и в первой части, помимо обычных отрядов можно встретить вражеских героев.

Нам нужен мир. Весь мир.
Пираты
Онлайн
Бесплатная онлайновая игра
о морских сражениях
Вся информация об игре на сайте http://piraty-online.ru
Netville
© 2008 Snail Games. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Нетвиль".
РЕКЛАМА

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Смертоносный клинок замораживает, поджигает и даже бьет током.

Хэйден не брезгует обычным оружием.

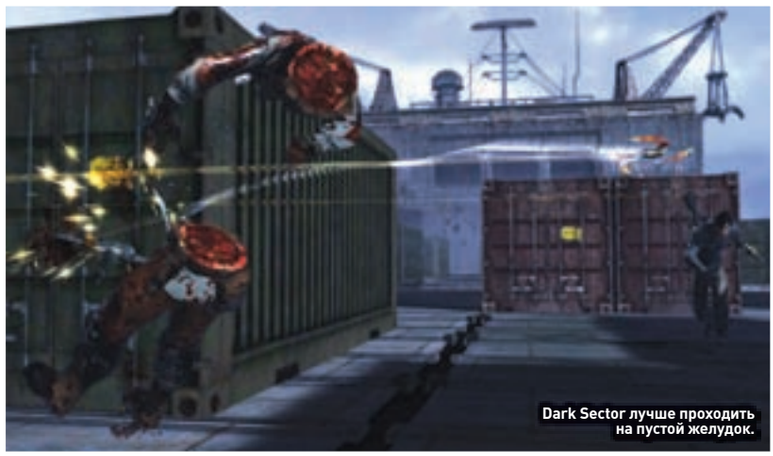

Если лезвие поджечь, оно воспламенит противников.

DARK SECTOR

РЕЗНЯ И ПЕРЕСТРЕЛКИ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
D3 Publisher of America
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Digital Extremes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.darksector.com
ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 2008 года

В декабре 2006 года разработчики экшена Dark Sector официально похоронили его компьютерную версию. Тем не менее по прошествии двух лет после печального заявления проект все же увидит свет – уже в декабре компания «Новый Диск» выпустит локализованный вариант для PC на российском рынке. Теперь ты тоже сможешь отправиться в восточноевропейский городок под названием Ласрия, чтобы воочию убедиться, к чему приводит холодная война и больная фантазия сценаристов. Владельцы Xbox 360 и PS3 уже побывали в негостеприимной провинции – консольный релиз состоялся в апреле этого года, поэтому мы примерно знаем, что ждет героя на мрачных улицах.


Dark Sector лучше проходить на пустой желудок.

ПУЛЯ-ДУРА

Секретный агент Хэйден Тенно отправляется в Ласрию, чтобы выследить и ликвидировать злодея с мерзким именем Мезнер. Банальная завязка превращается в менее тривиальную историю, когда оперативника встречают не только вооруженные до зубов боевики, но и тошнотворного вида верзила, которого лишь с натяжкой можно назвать человеком. В неравном бою Хэйден получает ранение и тоже теряет человеческий облик.

Авторы сделали ставку на сверхспособности героя – не подхвати он странную заразу, Dark Sector остался бы заурядным шутером, обреченным вечно прозябать в тени Gears of War. Чтобы в теле не появились лишние отверстия, нужно прятаться от вражеского огня за различными объектами и быстро менять укрытие, когда хлипкую стенку разносит вдребезги. Арсенал здесь можно пополнять за деньги, а оружие разрешено модернизировать, но это не делает проект уникальным.

В корне изменить восприятие игры и доставить массу удовольствия призвана необычная рука Хэйдена. В стычке с приспешниками Мезнера он подцепил «техноцит» – искусственный вирус, от которого у человека появляются отнюдь не кашель и насморк, а экстраординарные способности. Герою он даровал смертоносное лезвие, вырастающее буквально из ладони. Стоит лишь раз пустить уникальное оружие в ход, как становится ясно, почему игру хотели запретить в Австралии.

Сверхъестественный клинок рассекает кость, как хворостину, лишая врагов рук, ног и даже головы.

Факты

1 мутировавший секретный агент

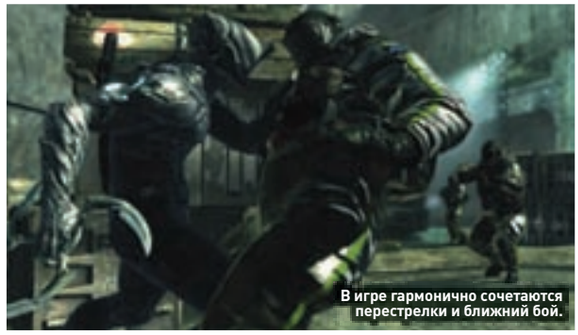
2 нестандартных сетевых режима

1 лезвие на все случаи жизни

4 года ушло на разработку игры

БЕЗ EPIC ОБОЙДЕМСЯ

Студия Digital Extremes построила Dark Sector на графическом движке собственной сборки. Получилось неплохо – кровавые сцены с отсечением конечностей выглядят эффектно и правдоподобно. Возможно, проект смотрелся бы еще лучше, используй авторы Unreal Engine 3, но они были вынуждены отказаться от этой идеи. Причиной стала проблема, с которой столкнулись многие другие студии, – Epic Games нарушает свои обязательства в работе с партнерами, из-за чего те не укладываются в сроки.



В игре гармонично сочетаются перестрелки и ближний бой.

ШТЫК-МОЛОДЕЦ

Цензоры на родине кенгуру на дух не переносят кровавые развлечения, а в Dark Sector обильные кровопускания сопровождаются еще и расчленёнкой. Противников можно резать в ближнем бою или кромсать издалека, швыряя лезвие на манер бумеранга. Сверхъестественный клинок рассекает кость, как хворостину, лишая врагов рук, ног и даже головы. Постепенно Хэйден оттачивает свое мастерство и осваивает новые приемы, среди которых самым зрелищным считается Aftertouch. Он позволяет управлять лезвием в полете, поражая таким образом сразу несколько целей. Для пущего эффекта метательный снаряд можно поджечь или зарядить электрическим током, тогда гибель неприятеля будет более эффектной. Клинку нашлось применение и в «мирной жизни» – метким броском агент Тенно открывает двери, разбивает ящики и даже подбирает патроны.

В комплекте с чудо-ножиком мутировавшая рука даровала своему хозяину надежную защиту, невидимость и другие сверхчеловеческие хитрости. Совмещая неординарные трюки с ураганной стрельбой, можно добиться потрясающих результатов: враги гибнут охотно, красиво, а главное, разнообразно. Помимо изощренных трюков с лезвием авторы подготовили серию кинематографичных «казней» раненых врагов, наблюдать которые лучше на пустой желудок. Правда, за свою исключительность герою придется жестоко расплачиваться. Вирус медленно превращает его в чудовище, меняя не только тело, но и сознание...

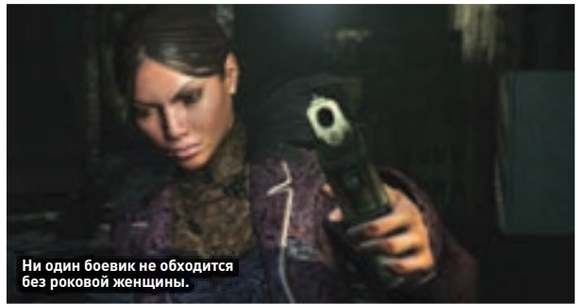
Несмотря на очевидные достоинства, о проекте не кричат на каждом углу и не прочат его в игры года: в консольной версии оказалось немало обидных просчетов. Впрочем, у авторов было более полугода, чтобы освежить дизайн уровней (местами слишком скучный), глубже проработать героев и сделать хоть что-нибудь с невнятным сценарием. Если ошибки исправят, компьютерная премьера Dark Sector станет громким событием даже при отсутствии масштабной рекламы. **PG**

СЕТЕВАЯ ЭПИДЕМИЯ

В консольном варианте Dark Sector представлено всего два сетевых режима, зато оба выгодно отличаются от набившего оскомину Deathmatch. В битве с говорящим названием «Инфекция» один игрок становится Хэйденом, а все остальные охотятся за ним в качестве простых солдат с огнестрельным оружием. Режим «Эпидемия» сталкивает две команды, каждую из которых возглавляет Хэйден. Задача соперников – прикончить вражеского предводителя.

Действие разворачивается в мрачном городке на постсоветском пространстве.

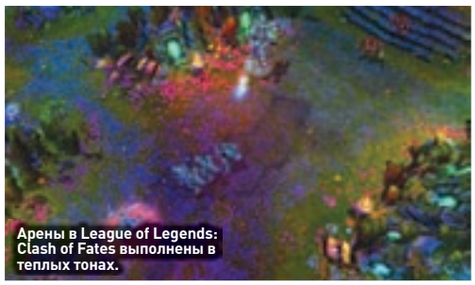
Вместо тяжелой лихорадки вирус вызвал мутацию руки.



Ни один боевик не обходится без роковой женщины.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

Так выглядят здешние кровавые бойни.


Арены в League of Legends: Clash of Fates выполнены в теплых тонах.

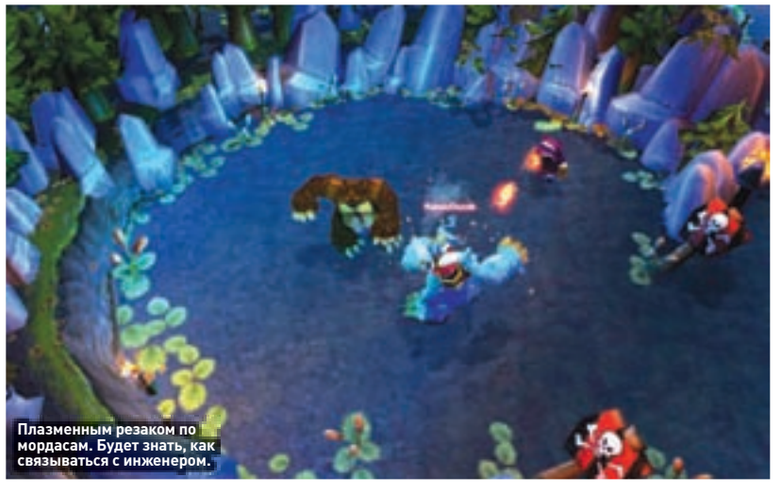
Пользуясь случаем, дизайнеры передают привет Питеру Джексону и «Властелину колец».

LEAGUE OF LEGENDS: CLASH OF FATES

ИГРЫ ГЕРОЕВ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Riot Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.league-oflegends.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Riot Games – известная в узких кругах поклонников Warcraft 3 команда, создавшая модификацию Defense of the Ancients Allstars. Идея последней довольна проста: выкинув к орочьей матери всю RTS-часть нетленки от Blizzard, разработчики прокачали ролевую составляющую и получили нечто вроде deathmatch между героями. Гуляем по карте, повышаем уровень за счет нейтральных монстров, а при встрече с чужим персонажем выясняем, чье кунг-фу сильнее. Мод был встречен на ура, обзавелся армией фанатов и стал завсегдатаем профессиональных турниров.


Плазменным резаком по мордасам. Будет знать, как связываться с инженером.

ВСЕ БОГАТСТВО ВЫБОРА

Неудивительно, что Riot Games решила закрепить свой успех и сделать полноценную онлайновую RPG с гордым названием League of Legends: Clash of Fates. Вырвавшись из тесных рамок Warcraft 3, дизайнеры дали волю фантазии. Бойцы у Riot Games получаются один колоритнее другого. Среди уже заявленных героев значатся: ниндзя с мечом и в маске, позаимствованной из коллекции Сэма Фишера, минотавр – олицетворение силы и брутальности, вооруженный снежками погонщик Йети и даже маленькая девочка с медвежонком-убийцей. На концепт-артах также красуются зубастые скелеты, ящерицы с серпами, роботы а-ля «ночной кошмар инженера Сидорова» и прочая не самая привлекательная живность.

Riot Games без устали рассказывает об уникальных стилях и различных путях достижения победы. Герои делятся на несколько классов с говорящими названиями вроде «настоящий танк» и «грациозный убийца». Каждому обещают подарить богатый набор умений. Правда, в отдельно взятом бою можно воспользоваться лишь несколькими из них – придется выбирать, какой навык полезнее в конкретной ситуации. Увы, список способностей пока особой оригинальностью не отличается: стандартный набор файерболов, телепортаций и прочих магических благ, представлен-

Бойцы у Riot Games один колоритнее другого: ниндзя с мечом, минотавр, вооруженный снежками погонщик Йети и даже девочка с медвежонком-убийцей.

Факты

200 магических предметов

20 + арен для поединков

20 + игровых персонажей

ЗНАКОМСТВО С ГЕРОЕМ

Как уже было сказано, среди героев League of Legends есть не только хрестоматийные конаны-варвары, но и более любопытные экземпляры. Одна из них – Энни, Дитя Тьмы, аналог юного антихриста из «Омена», только в юбке. Дочь ведьмы и колдуна, Энни с раннего детства делала успехи в освоении магии. В два года она нечаянно превратила страшного лесного духа в плюшевого мишку, которого с тех пор всегда таскает с собой и по мере необходимости натравливает на врагов. Ее главное оружие – огненные шары и милая внешность (с ходу очень трудно распознать в ней противника).

Кто сказал «чучело огородное»?

ных едва ли не в каждой ролевой игре, – вот, пожалуй, и все. Впрочем, время у Riot Games еще есть.

Происходящее на аренах со времени Defense of the Ancients Allstars никак не изменится. По сути, каждый поединок представляет собой MMORPG в миниатюре – начинаем карьеру, прокачиваемся, ищем врагов. А дальше по старинному горскому обычаю: в финале живым остается один. Весь накопленный бойцом опыт по окончании сеанса аннулируется. Однако с каждой новой победой герой обретает специальные навыки и получает ценные вещи (они-то никуда не денутся), которые способны сильно помочь в дальнейшем. Из нескольких предметов, кстати, можно собирать новые, более ценные.

ГЕРОЙСКИЕ БУДНИ

Различные режимы сражений, система рейтингов и наград, возможность вступления в гильдии и организация турниров – все названное входит в цену билета. «Для нас счастье игроков важнее всего», – клянутся разработчики и кивают в сторону создателей EverQuest, которые обещали в свое время назвать наиболее ценные артефакты в честь выдающихся игроков (обещание, к слову, так и не выполнили). В Riot Games на подобное пока не решаются, но сделать геймеров полноценными участниками развития вселенной League of Legends обещают.

Сюжет? Ах да, он где-то здесь, служит подпоркой для игрового процесса. Нам предстоит услышать историю мира Valoran, издревле населенного множеством рас, которые, ясное дело, долгое время развлекались междоусобной грызней. Так было до тех пор, пока чью-то светлую голову не посетила гениальная мысль: вместо взаимного истребления лучше все конфликты улаживать в поединках выдающихся героев.

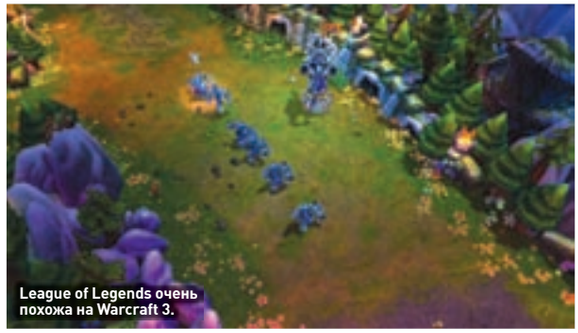
Конечно, как бы Riot Games ни клялась уйти от сеттинга Warcraft 3, уши шедевра от Blizzard в League of Legends: Clash of Fates все равно торчат. Особенно заметно это на скриншотах – все те же непропорциональные персонажи с квадратными челюстями и яркие акварельные краски. Впрочем, за такое подражание разработчиков вряд ли кто-то упрекнет. Если Riot Games реализует задуманное, то из League of Legends выйдет весьма оригинальная RPG. Сейчас разработчики ищут добровольцев для тестирования бета-версии. Попробуй записаться – вдруг проект станет хитом? Тогда ты сможешь похвастаться, что стоял у истоков легенды. **PG**

ОНИ НЕ ХОТЯТ ДЕЛАТЬ HALF-LIFE

Пусть на счету Riot Studios пока нет ни одной полноценной игры, сотрудники студии отнюдь не являются новичками в своем деле. За их плечами работа в таких гигантах игрового бизнеса, как Valve, Blizzard, Activision и EA. Через их руки прошло множество проектов – от Ultima Online до Command & Conquer 3: Tiberium Wars. «Мы не хотим делать Half-Life, мы хотим делать Counter-Strike!» – гордо заявляют сотрудники Riot Studios, объясняя столь неожиданный лозунг тем, что «Контра» оставляет больше простора для творчества обычным игрокам.

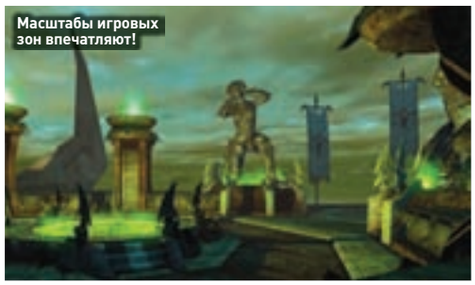
Сказочные антуражи очаровывают.

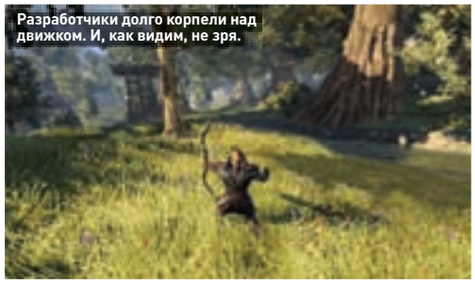
Колдовское действо в разгаре.


League of Legends очень похожа на Warcraft 3.

ТЕКСТ: ИЛЬЯ ЗИБИРЕВ

В редких местах вроде этого можно отдохнуть и набраться сил.


Масштабы игровых зон впечатляют!


Разработчики долго корпели над движком. И, как видим, не зря.

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Я – ДРАКОН

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
DTP Entertainment AG
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Larian Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.larian.com/egodraconis.php
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2009 года

Divine Divinity оказалась очень милой игрой. С одной стороны, она не выглядела как самопальная поделка, с другой – действительно возрождала славные традиции серии Ultima и ей подобных, а это дорогого стоит. Спустя два года вышла «как бы вторая» часть, которую приняли куда холоднее: игра была обезображена багами, да и видок для XXI века у нее был, прямо скажем, не тот. Возможно, именно поэтому авторы взяли паузу в пять лет.

ВОТ ЭТО ПОВОРОТ!

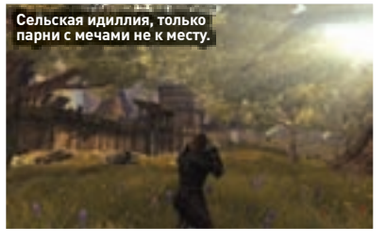
Divinity 2 – полноценный сиквел Divine Divinity. Divine One убит злыми драконами, а орден Slayers взялся летучим чудищам отомстить и извести их всех до единого. Наш герой – член этой странной организации. Почему странной? Для более полного понимания звероподобной сущности чешуйчатых нам «вживляют» драконьи воспоминания. Но – вот сюрприз! – из-за этого душой героя овладевает могущественный повелитель драконов и дарует ему волшебную возможность превращаться в крылатого ящера! Герой-трансформер, кстати, умеет делать и много чего другого. Например (это помимо традиционной магии локального применения), «конструировать», а затем и вызывать подручных монстров. Да, отрядом приключенцев нам командовать не разрешили, но приспешников вызывать в тяжелые моменты – пожалуйста. От «конструкции» (ну, там крылья, ноги, хвост, Адские Рога Испепеления) подручного будут зависеть его полезные в бою и быту умения.

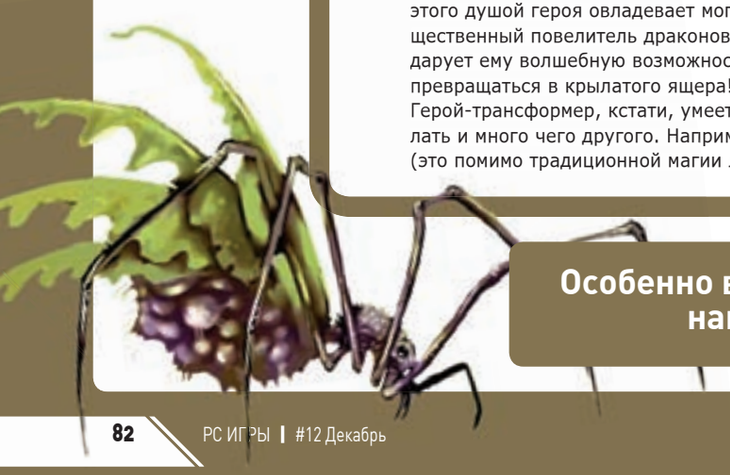
СВОБОДА ВЫБОРА

Визитной карточкой серии Divinity была сложная, многоступенчатая система квестов. Заданий типа «пойди к моей жене, отнеси письмо» разработчики старались избегать – и правильно делали! Ненависть ролевиков к заданиям такого типа безгранична.
В Divinity 2 у каждой задачи будет как минимум 2-3 решения, которые при этом влекут за собой новые проблемы (или полезные приобретения, знакомства), с которыми тоже придется что-то делать. Так, например, подравшись в баре с пьяной солдатней, можно заложить бедолаг их командиру, а можно выгородить и заручиться поддержкой и благодарностью служивых. Но и это еще не все! Через день с бедняг можно стрясти денег, пригрозив им, что все-таки расскажешь правду начальнику.

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

У героя есть башня – своеобразная база, где можно залечивать раны, спать, есть, отдыхать и читать газеты. Только там очки опыта можно обменивать на новые умения и развивать уже изученные. Кроме того, в башне можно «нанимать» гонцов, которые сбегают за каким-нибудь полезным предметом, для которого не хватило места в рюкзаке во время последнего приключения. Башню также можно апгрейдить.


Сельская идиллия, только парни с мечами не к месту.



Особенно выигрышно в бою смотрятся комбинации боевых навыков и заклинаний человека и дракона.

Факты

1 абсолютно безопасное убежище

1 дракон, которым ты сам можешь стать

5 лет ушло на разработку игры

ЧТО У ТЕБЯ В ГОЛОВЕ?

Изрядным подспорьем в разговорах будет опция «прочитать мысли», которая позволяет нам – да-да! – читать мысли собеседника. Конечно, не за здорово живешь, а в обмен на очки опыта, с таким трудом накопленные в долгих странствиях. Это умение позволит вмиг вывести на чистую воду жулика или даже вежливого и предупредительного барона, который (как выяснится) готов отправить нашего героя на верную смерть. Чем важнее диалог, тем дороже обойдется использование супернавыка.

Даже второстепенные персонажи как живые!

В общем, авторы обещают как минимум десять вариантов решения для любого квеста! Это ли не ролевой рай?

ВАМ, БАРАХОЛЬЩИКИ!

Другой особенностью серии, от которой разработчики не собираются отказываться, является огромное изобилие всего и вся. В первых частях из домов нельзя было вынести разве что столы, стулья и шкафы. Огромное количество, казалось бы, бесполезного хлама создавало впечатление того, что герой путешествует по реальному миру, а не по сказочной стране, где в сундуках лежат только волшебные книги и нет места для рваного белья и штопаных носков. Коллекционеры и поклонники Diablo тоже не останутся внакладе: игра предлагает на выбор сотни мечей, боевых посохов, луков и другой смертоубийственной утвари.

НА ЗЕМЛЕ И В НЕБЕ

Поскольку в одной шкуре у нас аж два героя: наш парень и его «внутренний дракон», то и возможностей по истреблению и устрашению врага просто море. Особенно выигрышны комбинации навыков человека и дракона. Ведь по воздуху можно попасть на самые труднодоступные территории, а приземлившись, начать сеять панику среди ошеломленных недругов. Также очень полезна возможность резво улететь, стырив нужный предмет или же проломив голову какому-нибудь вельможе, пока охрана не спохватилась.

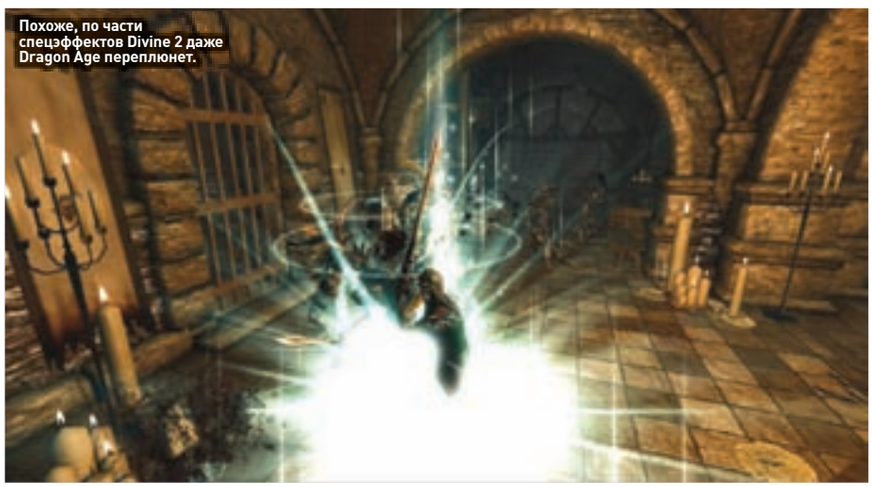
ВЕСНА ПОКАЖЕТ!

Визуальный ряд, который, скажем честно, никогда не красил серию, изрядно преобразился. Рассказывать о нем довольно бессмысленно, особенно когда на этой же странице расположены скриншоты, которые говорят сами за себя.

Журналисты западных игровых изданий в один голос восхищаются глубиной и многоплановостью Ego Draconis. Мы, пожалуй, присоединимся к ним. На стороне Divinity 2 большой проработанный мир, разветвленный сюжет и масса тактических и ролевых возможностей. Главное, чтобы разработчикам хватило сил и желания все это довести до ума. Если сдюжат, то игра потягается с такими монстрами, как Fallout 3, Gothic 3 и «Ведьмак». PG

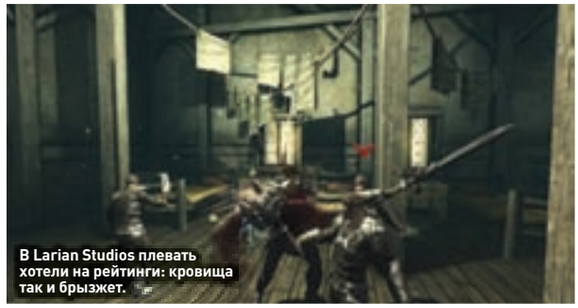
ПО ДОРОГЕ С ОБЛАКАМИ

Удобный способ передвижения по волшебной стране Ривеллон изобрели бельгийские разработчики. В нужный момент герой запросто оборачивается драконом, взмывает к облакам и развивает первую космическую скорость. Таким образом можно быстро преодолевать значительные расстояния (держава-то немаленькая), а также производить разведку с высоты драконьего полета. Ну и, кроме того, есть возможность перед посадкой зачистить территорию парой-тройкой файерболов.



Похоже, по части спецэффектов Divine 2 даже Dragon Age переплюнет.

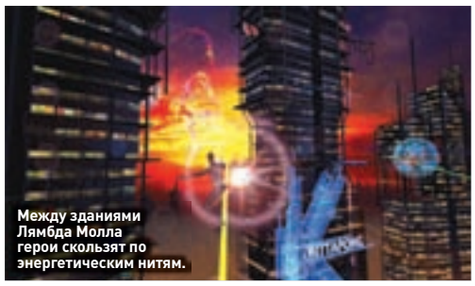
Редкие мгновения тишины и безмятежности.



В Larian Studios плевать хотели на рейтинги: кровища так и брызжет.

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Полет в трубе – красивый и удобный способ перемещения.


Между зданиями Лямбда Молла герои скользят по энергетическим нитям.

Авторы используют движок Unreal Engine 3 – результат налицо.

OTHERLAND

УНЕСЕННЫЕ СЕТЬЮ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
dtp entertainment
РАЗРАБОТЧИК
RealU
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Нет
ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Стремительное развитие интернета вдохновляет писателей-фантастов на создание диковинных произведений, где виртуальная реальность превращается в полноценный мир со своими законами, порядками и опасностями. Еще в середине 90-х Тэд Уилльямс (Tad Williams) начал серию романов Otherland, действие которых разворачивается по ту сторону мониторов. Впрочем, экраны как таковые вообще потеряли смысл – к концу XXI века люди изобрели специальный нейроинтерфейс и стали с его помощью буквально погружаться в цифровую действительность.

Среди множества реальностей нашлось место восточному миру.

Герои книг наслаждались пребыванием в компьютерных вселенных до тех пор, пока не оказались заперты в виртуальной реальности. Цель их дальнейших странствий – найти выход и ответ на сакраментальный вопрос: «Что, черт возьми, здесь происходит?» Сингапурская студия RealU, подрядившаяся превратить книжную серию в грандиозный многопользовательский ролевой проект, ставит перед игроками аналогичную задачу. Однако авторы не намерены повторять события романов. У Тэда Уилльямса они заимствуют лишь идею и название, но историю готовят собственную. Писатель, кстати, принимает активное участие в разработке, поэтому за сюжет можно не волноваться – ему уделяется самое пристальное внимание. Будем надеяться, что Otherland станет одной из немногих MMORPG с глубоким смыслом.

ДОРОГА В БЕСКОНЕЧНОСТЬ

Впрочем, из огромной массы сетевых «ролевиков» новый проект выделяется не столько витиеватым сценарием, сколько концепцией. Фактически он объединяет бесконечное множество разнообразных игр. По замыслу Уилльямса, охотно заимствованному разработчиками, виртуальная реальность будущего представляет собой мириады уникальных миров. Одни напоминают суровые малоизученные планеты, другие похожи на фэнтезийные королевства, третьи вообще скопированы с популярных детских мультфильмов. Каждый из них подчиняется своим законам и сильно отличается от прочих. И если в боях на чужой планете используется футуристическое оружие, то местный Камелот обряжает путешественников в кольчуги и выдает мечи. О злоключениях в «мультяшном» мире и подумать страшно.

В любую реальность можно попасть из своеобразной прихожей Лямбда Молл (Lambda Mall), которую разработчики называют развлекательным и социальным центром. Там запрещены любые сражения, зато имеется немало способов скрасить досуг и пообщаться с другими игроками. Эта зона представляет собой комплекс фантастических зданий, опутанных транспортными магистралями – трубами и нитями. В первых царит невесомость, персонажи летают из одной точки в другую, по вторым они ездят, словно на роликовых коньках. Двигаясь по нитям, игроки могут одновременно решать головоломки, чтобы получить доступ в новые миры (далеко не все открыты изначально), но как это выглядит на деле, пока неясно.

Факты

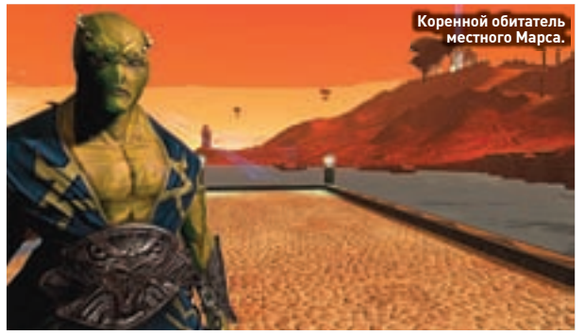
4 романа в книжной серии Otherland

2 года осталось до выхода игры

100 миров – не предел для этой игры

ИЗ ПОЛЕНА В БУРАТИНО

Игрок начинает странствия полным неумехой, деревянным болванчиком. Он походит на плохо раскрашенный манекен и обрастает деталями по мере того, как добывает новые фрагменты программного кода. Редактирование героя, таким образом, проходит непосредственно в игре. От классов и рас авторы решили отказаться – у персонажей есть только умения, которые развиваются в динамике. Например, чтобы научиться фехтовать, нужно размахивать мечом – навык выработается со временем.



Коренной обитатель местного Марса.

Дополнять виртуальную реальность новыми мирами можно, пока не иссякнет фантазия.

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ПЛАНЫ

Оригинальной идеи с мириадами реальностей уже достаточно, чтобы «взорвать мозг», но RealU идет дальше. Студия разрабатывает нетривиальную боевую модель, основанную на компьютерных вирусах. Наряду с обычными драками, где в ход идут мечи и топоры (в фэнтезийных мирах), авторы обещают высокотехнологичные стычки с применением вредоносных программ. Герой запускает в соперника вирус, который тот должен обезвредить, в противном случае «червь» нарушит цифровой код и нанесет жертве урон. При этом атаку любого паразита можно отбить и даже выработать против него «иммунитет».

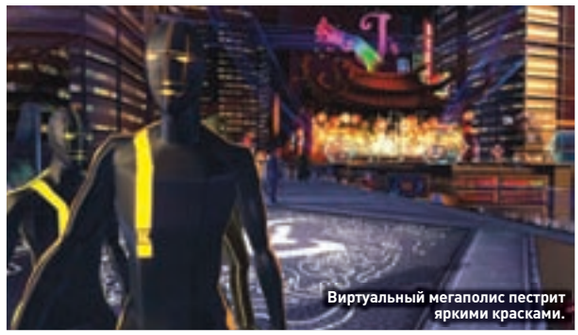
Однако PvP-сражения планируются не во всех мирах, что вполне объяснимо, учитывая заинтересованность разработчиков в сильном сюжете. Куда больше внимания создатели уделяют квестам, реализация которых также отличается от других MMORPG. Задания местных нанимателей нельзя выполнять бесконечно – провалив одну и ту же миссию несколько раз, герой либо получит поручение попроще, либо будет отправлен на все четыре стороны.

Не менее новаторские решения планируются и в экономической модели, но деталей студия пока не разглашает. На сегодняшний день Otherland завершена всего на 15%, и до релиза в 2010 году предстоит сделать еще очень много. Если задуматься, авторы замахнулись на бесконечный проект, ведь дополнять виртуальную реальность новыми причудливыми мирами можно, пока не иссякнет фантазия. Вопрос: хватит ли команде сил реализовать задуманное? **PG**

Изначально персонажи отличаются лишь цветом и штрихкодами.

МНОГОСТУПЕНЧАТЫЙ МИР

Каждый мир в виртуальной реальности существует в нескольких фазах. В первую пускают всех подряд, во вторую переходят лишь герои, достигшие определенного уровня, путь в третью открывается еще более опытным странникам и т.д. При этом развитый игрок может «протащить» своего приятеля в продвинутую фазу, но обратный путь закрыт. Так разработчики защитили начинающих игроков от «дедовщины».



Виртуальный мегаполис пестрит яркими красками.

В Otherland игрока ждут целые мириады реальностей.

Встречайте Razor Team – специальное подразделение морских пехотинцев армии США!

Любовь разработчиков к вертолетам не знает границ: винтокрылые машины присутствуют на каждом втором скриншоте игры.

ARMA 2

ARMA MATER

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Idea Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 50
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.arma2.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Автоматическая винтовка M16

Уже который год чехи из Bohemia Interactive делают Operation Flashpoint своей мечты: жесткий, бескомпромиссный военный симулятор, где цель – выживание, а прочее – лишь средство его достижения. Стиль прошлогодней ArmA: Armed Assault узнавался с первого взгляда, первого выстрела, первой смерти бойца – поклонники Operation Flashpoint чувствовали себя как дома. Непосвященные игроки, конечно, в ужасе бросали играть, едва ощутив себя мишенью в тире, – убивали в Armed Assault быстро и без лишних вопросов. Так что известием о выходе новой части сериала не только на PC, но и на на nextgen-консолях мы были, честно говоря, шокированы.

Глаза нас не обманывают – машина на заднем плане действительно называется «ЗамаК».

Но жизнь, как водится, все расставила по местам. Разработчики уточнили, что на консолях проект выйдет очень не скоро и будет сильно отличаться от версии для PC – абсолютно ясно, в какую сторону. А нам предлагают дождаться весны и собственноручно убедиться, что Armed Assault 2 все тот же стопроцентный хардкор, но с поправкой на современные технологии и геополитическую ситуацию.

Кстати, о ситуации. Речь идет не о Южной Осетии, нет. В вымышленном государстве Чернарусь (название ничего не напоминает?) уже который год идет гражданская война между коммунистами-сепаратистами (!) и прозападным правительством (во главе которого стоит премьер-министр с говорящей фамилией Баранов). Это самое правительство в конце концов не выдерживает и взывает о помощи к НАТО – для восстановления справедливости. Одновременно лидер сепаратистов по имени Акула провозглашает независимость и берет курс на становление социализма. Но вот вопрос: откуда на скриншотах российские войска? Разработчики многозначительно молчат и предлагают взглянуть на солдат Чернаруси. «Это боевики-сепаратисты, – кивают чехи и хитро улыбаются. – Их и надо будет убивать». Ну да. Мы так и думали.

ОРУЖИЕ К БОЮ!

Если отринуть сомнительных достоинств сюжет (признаемся себе: вся эта

Сомневаемся, что консолям окажется по зубам такая запредельная детализация и дальность прорисовки.

Факты

1 миллион объектов

70 видов оружия

80 транспортных средств

225 квадратных километров территории

КРУТАЯ КОМПАНИЯ

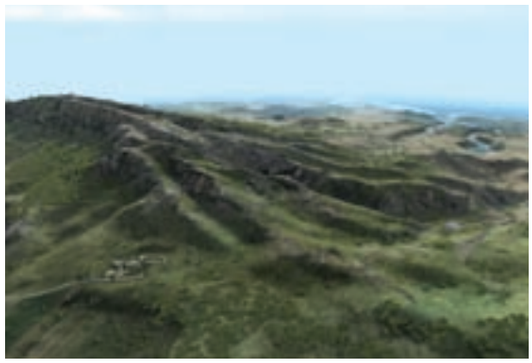
В новой Armed Assault упор делается на персонажей, находящихся в подчинении у главного героя. Не стоит ждать утрированных архетипов, как это обычно бывает в buddy-экшенах. Все члены команды – спокойные, уравновешенные и опытные бойцы, готовые без лишних вопросов расстаться с жизнью за свободу и демократию. У каждого солдата есть своя специализация: кто-то лучше управляется со снайперской винтовкой, а кому-то по душе тяжелый пулемет.

При беглом взгляде на скриншот вполне можно спутать его с фотографией.

ArmA 2 – это все тот же стопроцентный хардкор, но с поправкой на современные технологии и геополитическую ситуацию.

«клюква» – лишь повод снова взять в руки M16 и запустить пресловутую Ultimate Combat Simulation) и «динамические разговоры с NPC» (что бы это ни значило), то мы получим одну из самых красивых игр грядущего года. Разработчики прекрасно понимают, что большинство игроков все еще сидят на Windows XP: ArmA 2 не будет использовать DirectX 10. Многочисленные задумки авторов реализованы на базе девятой версии API. А это и запредельная детализация всего и вся, и новая система освещения, и поддержка многоядерных процессоров. Несмотря на технологическую продвинутость, творение Bohemia Interactive Studios не будет слишком требовательным к ресурсам.

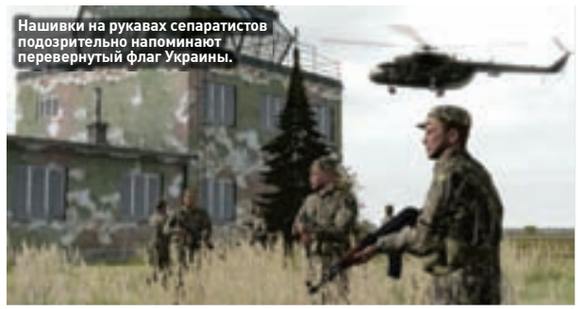
Была проведена серьезная работа и над искусственным интеллектом противников и однополчан. Теперь NPC не двигаются по заданной траектории – их поведение рассчитывается движком в реальном времени (тут-то и пригодится лишнее ядро процессора). Также братья по оружию научатся жестикулировать и подавать реплики в зависимости от ситуации, а в случае чего прикроют спину подавляющим огнем; многое будет выполняться без нашего приказа. Каждый член отряда – яркая индивидуальность с собственной биографией и черным прошлым (привет, Battlefield: Bad Company!), и именно на отношениях сослуживцев будет строиться добрая половина сюжета: мы уже готовимся к регулярным обменам любезностями и разборам полетов. Правда, назревает вполне разумный вопрос – будут ли наши подчиненные бессмертны во благо сюжетной линии? И если да, то о каком тогда «симуляторе войны» может вообще идти речь? Однозначно на эти вопросы мы сможем ответить только следующей весной. **PG**



СИМУЛЯТОР ВОЙНЫ

Игры Bohemia Interactive настолько достоверны и точны в симуляции боевых действий (начиная с поведения противников и заканчивая баллистикой пули), что ими давно заинтересовались военные. Сейчас на движке Armed Assault базируется последняя версия программы-тренажера для настоящих военных – Virtual Battlespace VBS2. Такое ПО используется войсками США, Англии, Новой Зеландии, Канады, Австралии и Голландии и применяется в основном для обучения тактике ведения боевых действий на открытой и пересеченной местности.

Растительность, деревенские окрестности, чем-то заинтересованная собачка – все нарисовано с любовью и выглядит просто великолепно.



Нашивки на рукавах сепаратистов подозрительно напоминают перевернутый флаг Украины.

Беглое сравнение графики. Слева – ArmA: Queen's Gambit, справа – ArmA 2.

Факты

6 классов персонажей

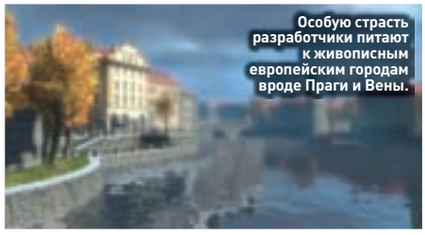
2 конкурирующие шпионские организации

10 минут на самую короткую миссию

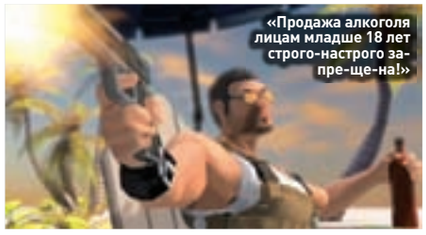
ЗАБЕГ НА ВРЕМЯ

С релизом The Agency разработчики планируют окончательно развеять миф о том, что личная жизнь и MMORPG – понятия взаимоисключающие. В игрушке будут три типа миссий на любой вкус. Скажем, самые простые отнимут у тебя каких-то 15 минут. Задания посложнее потребуют более вдумчивого прохождения и растянутся на полчаса. Самые масштабные квесты состоят из целой цепочки действий, содержат в себе не меньше часа чистого геймплея и ничем не уступают по накалу страстей какой-нибудь Call of Duty.

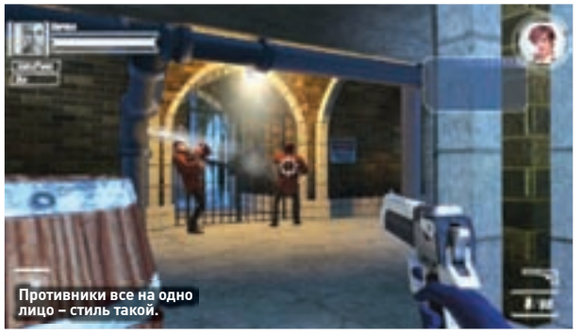
В игре можно будет использовать вид как от третьего, так и от первого лица.



Особую страсть разработчики питают к живописным европейским городам вроде Праги и Вены.



«Продажа алкоголя лицам младше 18 лет строго-настрого запре-ще-на!»



Противники все на одно лицо – стиль такой.

На руках у The Agency как минимум один веский козырь – незаезженная стилистика.

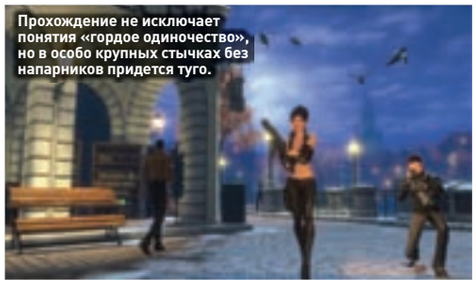
Отдавая дань моде, разработчики обещают прикрутить так называемые Agency Moments или интерактивные ролики на движке. В экшенах такие вещи привычны, а вот в MMO пока в диковинку. Представь, что несколько персонажей преследуют террориста и кто-то загоняет его в угол. Если в правильной последовательности нажать несколько кнопок, то через секунду герой картинно поймает злодея бельевой веревкой.

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ?

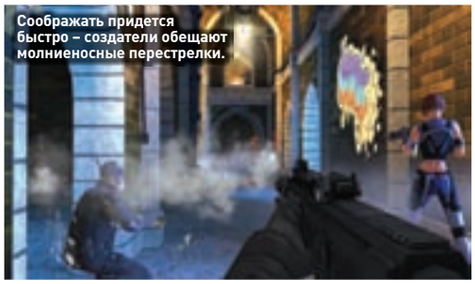
На прошлой E3 на стенде Sony показывали вполне играбельную «альфу» The Agency. Нашей делегации удалось краем глаза взглянуть на прямо-таки неприлично мощный (даже по меркам MMORPG!) редактор персонажей и опробовать игру собственными руками. И знаешь, уже сейчас от нее исходит сплошной позитив. Занудные окошки со статистикой и прочими показателями безжалостно ликвидированы, а управление максимально упрощено. Местные перестрелки – загляденье. Драйва творению Sony Online Entertainment точно не занимать. Кстати, под секретными операциями не всегда подразумеваются крупномасштабные боевые действия с пулеметом у бедра или ножом в кармане. Иногда требуется посещать казино, фуршеты, прочие великосветские мероприятия и вести себя как приличный человек. Тут Sony Online взяли пример с Hitman. Внизу экрана есть специальный индикатор, показывающий условное «хладнокровие» нашего персонажа. Чем пристальнее в глаза ему смотрит охрана, которая ходит в таких местах толпами, тем сложнее сохранить маскировку. Единственный способ не провалиться – вести себя непринужденно, не спеша потягивать виски и разряжать обстановку незатейливыми шутками. **PG**

МОДУЛЬНАЯ АРХИТЕКТУРА

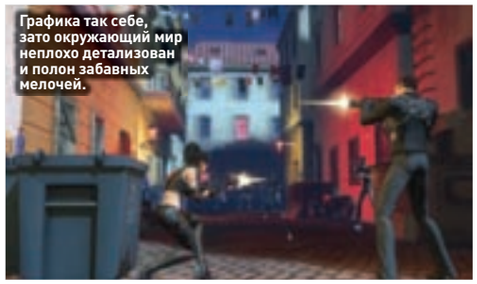
Ребята из Sony Online проделали колоссальную работу по созданию разнообразных локаций. В The Agency есть и узкие европейские улочки, и американские небоскребы, и даже красно-знаменные китайские колхозы. Тем не менее ресурсы компании ограниченны – на момент релиза кое-что останется за кадром. Впрочем, не беда: игрушка поддерживает модульную архитектуру, и разработчики обещают гигабайты дополнительного контента уже после релиза.



Прохождение не исключает понятия «гордое одиночество», но в особо крупных стычках без напарников придется туго.



Соображать придется быстро – создатели обещают молниеносные перестрелки.



Графика так себе, зато окружающий мир неплохо детализован и полон забавных мелочей.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

THE AGENCY

ОТДЕЛ ДОБРЫХ ДЕЛ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.theagency-gameonline.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Дорогой итальянский костюм, роскошные женщины, зонтики в коктейлях и «Астон Мартин» на стоянке... «Жизнь секретного агента слаще малины!» – подумала Sony Online. Пораскинула мозгами и... решила смастерить первую в истории многопользовательскую ролевую игру о буднях сэмов фишеров и джеймсов бондов.

В The Agency нет места боевой магии, голубоглазым анимешным скромницам и зубастым оркам. Зато любой персонаж из небезызвестной No One Lives Forever почувствовал бы себя здесь как дома.

Первыми The Agency расхватают те, кто остро ностальгирует по славным временам No One Lives Forever.

NO ONE LIVES FOREVER ONLINE

Правда, «Агентство» напоминает No One Lives Forever лишь внешне. Содержание игры куда ближе к многопользовательскому ответвлению второй и третьей частей Splinter Cell.

На выбор – две конкурирующие шпионские организации недалекого будущего: Unite и Paragon. Первые предпочитают короткие перебежки от одного мусорного бака к другому. Вторые особо не церемонятся и спрашивают «Кто там?» уже после предупредительного выстрела. В один прекрасный день обе конторы вынуждены объединиться перед лицом общего врага.

Простенькая ролевая система называется YAWYW (от You Are What You Wear – «ты являешься тем, что на тебе надето») и имеет мало общего с традиционными MMORPG. Например, класс можно поменять в любой момент (если только ты не в боевой зоне). Достаточно порыться в шкафу и переодеть героя в соответствующий костюм. Для шпиона это белая сорочка и бабочка, для боевика – широкие армейские штаны и связка гранат на поясе.

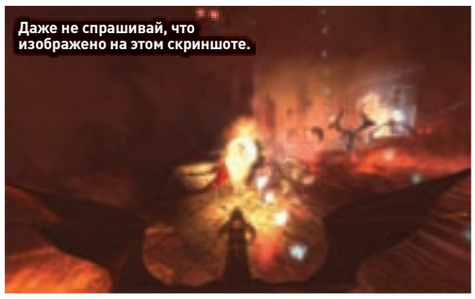
Вместо бонусов и перков особо отличившимся выделяются «оперативники» – коллекционные карточки, здорово облегчающие жизнь. Одни восстанавливают здоровье, другие открывают доступ к новым гаджетам.

НЕ ОТХОДЯ ОТ КАССЫ

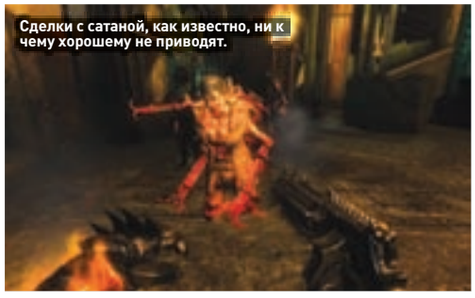
Разумеется, в The Agency будут дуэли между персонажами (PvP). Воткнуть кинжал в спину коллеге, конечно, не получится – в Sony с нравственностью строго; зато сражений на специальных аренах сколько угодно. Причем японцы придумали хитрую опцию под названием PvP Anytime. Это нечто вроде аналога «быстрого матча» в сетевых шутерах. Один клик на специальной кнопке – и вот уже сервер подыскивает тебе противника.

NECROVISION

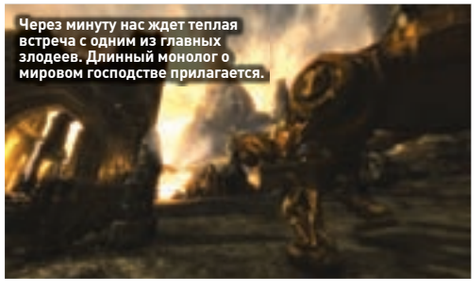
АРМАГЕДДОН TV



Даже не спрашивай, что изображено на этом скриншоте.



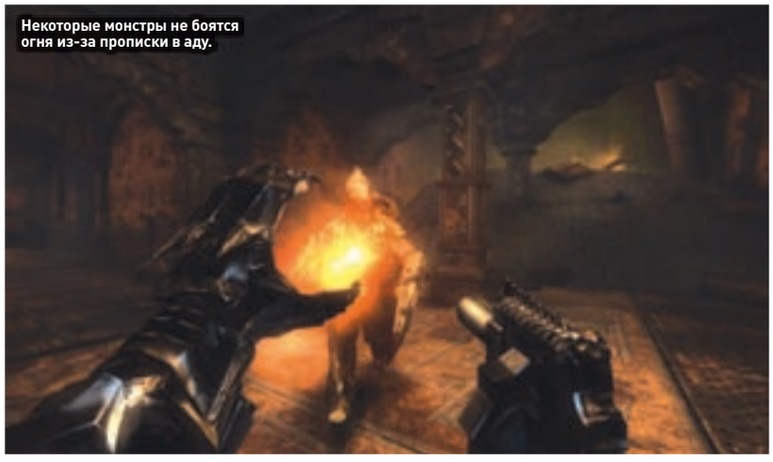
Сделки с сатаной, как известно, ни к чему хорошему не приводят.



Через минуту нас ждет теплая встреча с одним из главных злодеев. Длинный монолог о мировом господстве прилагается.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
1C Publishing EU
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
The Farm 51
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/necrovision
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года

Польская студия с чудесным названием The Farm 51 уже который год делает Painkiller своей мечты – с лавкрафтовскими демонами, вампирами и шагающими роботами в окопах Первой мировой. «РС ИГРЫ» отправились в офис к международному издателю проекта компании «1С» посмотреть, что же у них в итоге получается, ведь до релиза остается не так много времени.



Некоторые монстры не боятся огня из-за прописки в аду.

Но сначала немного истории. Разработчики из The Farm 51, как можно догадаться, вовсе не новички в индустрии. Основанная в 2005 году выходцами из People Can Fly (Painkiller) и 2025 Incorporated (Medal of Honor) компания первое время занималась сторонними разработками – так, например, дизайн уровней в дополнении Painkiller: Battle out of Hell почти полностью делался сотрудниками этой студии. Но какой аутсорсер не мечтает выпустить собственный проект? Для польских разработчиков звездный час настал в апреле 2007 года, когда была анонсирована NecroVisioN – первый самостоятельный продукт студии, в котором Painkiller встречает Medal of Honor. Действие NecroVisioN развивается на фоне Первой мировой войны, когда кайзеровская Германия впервые замахивается на мировое господство. Именно в окопах, посреди сражения, и приходит в себя главный герой – бравый американец по фамилии Бакнер. Разумные вопросы вроде «эй, что здесь вообще забыл этот парень?» или «почему у этого автомата такое странное устройство патронного магазина?» отпадают по мере того, как мы выбираемся на поверхность. Там, далеко в воздухе, грозно висят исполинские цеппелины, из-за горизонта выглядывают километровые дула гигантских пушек, а немцы вовсю травят несчастное европейское сообщество нервно-паралитическим газом. Сразу вспоминается Ленин с торчащими из головы проводами в Red Alert 2 – здесь такого накала идиотизма, конечно, нет, но и на полном серьезе воспринимать происходящее вряд ли стоит. К тому же у нас ведь есть Painkiller, не забываем.

Совсем скоро выясняется, что немцы заключили сделку с дьяволом. Древнее Зло вырывается на свободу, и всему миру явится неумолимый «пуш-

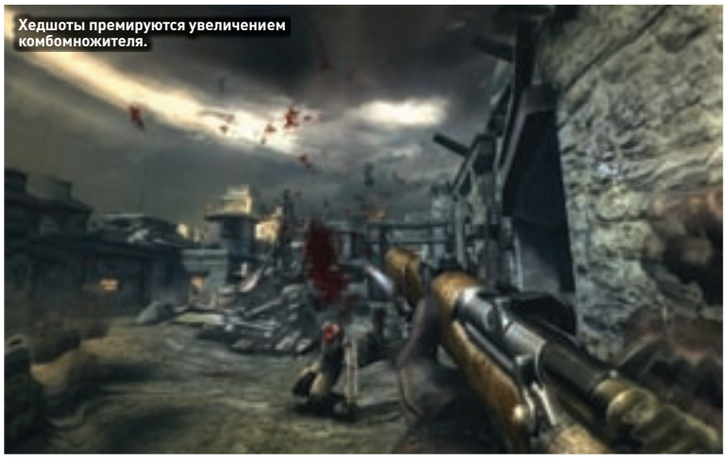
Факты

1917 год – Первая мировая в самом разгаре

18 видов оружия, как реального, так и фантастического

12 огромных уровней, чтобы опробовать все возможности

Неслабых размеров тролль – рядовой противник.


Хедшоты премируются увеличением комбомножителя.

Дав нам почувствовать себя королями, разработчики любезно представляют босса – гигантского металлического скорпиона.

ной зверь». Все в ужасе отступают, но только не наш герой. Он, напротив, небрежно поправляет затвор винтовки и с дюкнюкемовской интонацией бросает что-то вроде «Yeah, baby».

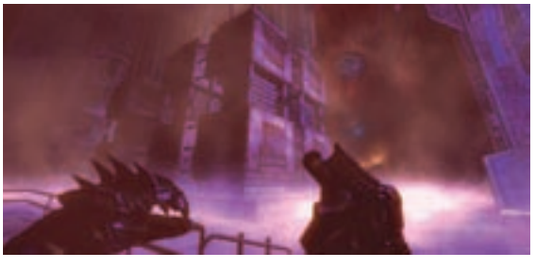
ПОТАНЦУЕМ?

Самое интересное в этом проекте даже не дикий коктейль из немецких зомби-пауков и гигантских роботов (хотя и это, конечно, внушает). Знакомый по Painkiller геймплей – «раскроши адову толпу демонов миниганом, да так, чтобы было красиво» – заиграл усилиями разработчиков новыми красками. Взять, например, оружие – здесь представлен как классический набор исторического шутера (пистолет, винтовка, снайперка, пулемет), так и стильные экземпляры потустороннего мира (чего стоит один только шестиствольный огнемет, превращающий скучную перестрелку в веселый фейерверк?). Но все это блекнет перед мощью канонического пинка ногой (я уже, кажется, вспоминал добрым словом Duke Nukem 3D) или, например, режущей силой саперной лопатки, которой так здорово отрубать конечности обескураженным зомби-нацистам.

Что немаловажно, в каждой руке можно держать по оружию (кроме особенно мощных экземпляров, хотя и здесь есть свои исключения). Это открывает

MULTI KILL

Как и в Painkiller, в игре предусмотрен Internet/LAN-мультиплеер на 16 человек. Здесь никаких сюрпризов: шесть карт и три режима – deathmatch, team deathmatch и capture the flag. Едва ли местный многопользовательский режим претендует на нечто большее, чем незначительное продление удовольствия после прохождения сюжетной линии. Но и этого вполне достаточно.



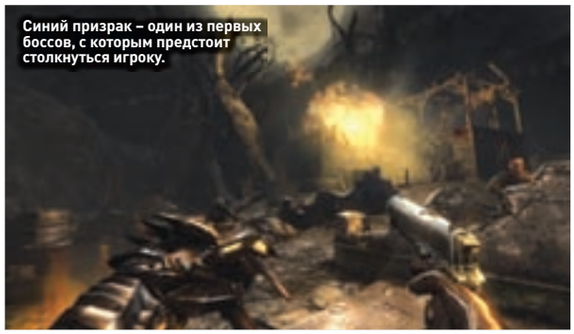
SILENT KILL

Несмотря на то что большая часть NecroVisioN – это сумасшедший драйв перестрелок с толпами монстров, в игре есть и «тихие» места, где можно отдышаться, осмотреться или решить какую-нибудь простенькую головоломку. Здесь даже имеется снайперская миссия – дань уважения Medal of Honor, хотя никто не мешает пройти ее по старинке, с двумя огромными пулеметами наперевес. Правда, после пары перезагрузок ты поймешь, что это было не самое удачное решение.

Динамит крайне полезен при больших скоплениях врагов.

Дробовик по-прежнему является решающим аргументом в споре с зомби.

Знакомый по Painkiller геймплей – «раскроши адову толпу демонов миниганом, да так, чтобы было красиво» – заиграл новыми красками.


Синий призрак – один из первых боссов, с которым предстоит столкнуться игроку.

прямо-таки невиданный простор для разнообразных комбо с хедшотами, разрубанием тушек монстров пополам и всем тем, за что мы так любим проекты студии People Can Fly.
Когда же наш протагонист спускается под землю, игроку в бессрочное пользование выдают вампирский артефакт под названием Shadowhand – демоническую стальную перчатку, которая наделяет обладателя совсем уже неприличной для простого смертного силой. Мы ловко отправляем в сторону противников файерболы, а подошедших поближе рвем на части страшными когтями, похожими на адамантовое вооружение Россомахи из комиксов Marvel.

И ЦЕЛОГО АДА МАЛО

А у игры уже готовы новые развлечения – например, замедление (по понятным причинам именуемое адреналином) переносит творящийся на экране хаос в параллельную реальность под названием slo-mo, где количество трупов в секунду возрастает в арифметической прогрессии. Отдельно стоит отметить пресловутых шагающих роботов – этаких Big Daddy на дизельном топливе. Победить такую «консервную банку» сложно, но вполне реально.
А после триумфа выясняется, что роботом можно управлять самостоятельно! Да-да, как в Mechwarrior или, если угодно, Lost Planet. Оказавшись внутри этой железной махины, игрок приобретает внушительный запас брони и две убийственно эффективные пушки – вот оно, казалось бы, счастье.
Но не тут-то было. Дав нам почувствовать себя королями, разработчики любезно представляют босса – гигантского металлического скорпиона с дедушкой-некромантом внутри. Тогда и становится понятно, зачем нужна вся эта сумасшедшая броня и огневая мощь – за пределами робота игрок не проживет и секунды, но даже внутри нам приходится несладко.
Боссов в NecroVisioN создавали строго по канонам жанра: они огромны, рушат все вокруг и имеют свои слабые места, «раскрываясь» в определенные моменты. Так, скорпион постоянно «подзаряжается» от энергетических батарей, расположенных в недрах скал, – их и нужно уничтожать в первую очередь, а потом приниматься за самого босса.
Напоследок о том, как выглядит вышеописанное безумие. Смеем заверить: вполне современно. Движок от Painkiller был почти полностью переписан с учетом новых технологий – в финальной версии разработчики обещают даже поддержку DirectX 10, но и сейчас игра не брезгует модными спецэффектами, которые вместе с тенями удачно скрывают довольно средние модельки и текстуры окружения. И, что немаловажно, игра без особых проблем переваривает десяток-другой противников, находящихся в поле зрения. Так что работу по поддержанию геймплея и атмосферы на должном уровне немолодой движок выполняет отлично. А остальное за него делают художники, рисуя фантасмагорические станции подземного метро с поездами (являющимися также буровыми установками) и душами умерших, запертыми в клетках.
NecroVisoN на данном этапе разработки выглядит вполне законченным и цельным проектом. Проектом, что немаловажно, выходящим только на PC и не грезящим карьерой на платформах Mircrosoft и Sony. То есть пока та же Crytek скрупулезно подсчитывает прибыль от Crysis Warhead и планирует выпускать новые игры на приставках – в Польше спокойно и без лишнего шума делают стопроцентно олдскульный, хардкорный блокбастер, который просто немыслим без клавиатуры и мыши.
В NecroVisioN бессмысленно ждать помощи от автоприцеливания или бессмертных напарников – здесь есть только ты и орды демонов. И тысяча способов отправить их обратно в ад. PG

KILLING SPREE

Зомби в NecroVisioN не просто пушечное мясо. Это очень настойчивое и живучее пушечное мясо. Некоторые демоны продолжают атаковать, даже лишившись почти всех конечностей (да-да, расчлененка здесь в почете), – они упорно ползут в нашу сторону, а погибнув, так и напрашиваются на контрольную очередь из пулемета. На всякий случай.

А вот и Цербер собственной персоной.

Александр Македонский

История завоевания мира

© 2008 «Бестиев». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-65, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Факты

4 с лишним года проект находится в разработке

2 типа уровней: остров и корабль

3 стороны конфликта (выбирать не придется)

В южных водах Тихого океана зверствуют пираты.

В регионе разгорается военный конфликт.

ПИРАТЫ XXI ВЕКА

ВОЙНА ПОД ПАЛЯЩИМ СОЛНЦЕМ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
DIOsoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
nd.ru/catalog/products/piratehunter
ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 2008 года

Если собрать воедино все идеи, когда-либо возникавшие в светлых головах сотрудников DIOsoft применительно к их дебютному проекту, то их хватит на несколько полноценных игр. «Пираты XXI века» меняли жанровую принадлежность (серьезный тактический симулятор солдата, экшен со свободным геймплеем а-ля GTA и, наконец, классический шутер), сеттинг (тропический архипелаг Индийского океана, южные воды Тихого), главных героев (пилот сверхзвукового истребителя Дэвид О'Брайан, американский наемник Эдди Джексон). А уж сколько пертурбаций претерпел сюжет...

В нем в свое время находилось место и Бермудскому треугольнику, и монстрам, и затхлым коридорам секретных баз, однако от всех научно-фантастических элементов в итоге отказались. Ныне во многих бедах протагониста повинны отнюдь не аномальные зоны, а пираты, взявшие дурную привычку грабить торговые суда в южных водах Тихого океана. Отучать от плохих манер флибустьеров XXI века по обыкновению взялись американские наемники. Почуяв запах крови, в зону конфликта слетелись торговцы оружием и террористы, желающие урвать кусок пирога. Океан перестал оправдывать свое название: и без того нехолодные воды буквально вскипели от накалившейся обстановки в регионе. Освещение подобных конфликтов – хлеб для журналистов вроде жены главного героя Эдди Джексона. После того как его спутницу жизни, репортера известного международного издания, похищают, Джексон пускается на поиски супруги.

Прежде чем Эдди доберется до возлюбленной, ему предстоит пройти все девять кругов тропического ада. И помогут ему в этом два десятка современных видов вооружения, срисованных с реальных прототипов.

Пусть солнечные и жизнерадостные тона не вводят тебя в заблуждение: разработчики хоть и отказались от «мрачнухи», но легкой жизни не обещали. Тем более услужливо ставить геймплей на рельсы никто не собирается. Да, единого, бесшовного мира, к сожалению, нет, а между локациями нас перемещают в определенном порядке, зато в пределах уровня (коих планируется два типа: островные и корабельные) наши руки полностью развязаны.

В показанной нам рабочей версии игры приятно удивил искусственный интеллект. Что ж, тем интереснее будет прибегать к различным тактическим приемам. Эдди Джексон явно не Джон Рембо, а потому помощь опытных вояк ему не повредит. Командным миссиям авторы придают особое значение, фокусируя наше внимание на использовании сильных сторон каждого бойца (между которыми можно переключаться в любое время). Разработка «Пиратов XXI века» напоминает историю Золушки, с тем лишь исключением, что карета превращается в тыкву еще по дороге на бал. Проведенный полтора года назад суровый «фичекат» выкосил массу интересных особенностей проекта. Но надо понимать: не поставь DIOsoft и ND Games крест на отличных, но сложно реализуемых идеях, ждать нам «Пиратов» еще лет пять. Сейчас же издатель обещает, что к Новому году мы уже можем планировать поход в магазин. Стоит ли сломя голову бежать за копилкой, мы расскажем в одном из следующих номеров. **PG**

НЕ ДВИЖОК – МОНСТР!

Густая растительность, залитые солнцем морские пейзажи, ржавеющая обшивка старых судов – за все это благолепие отвечает движок собственного производства DIOsoft Monstrator. Предмет особой гордости разработчиков – подводный мир. И есть чем гордиться: столь богатой фауны при погружении в других шутерах не увидишь.

© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997 — Основана студия Ubisoft Montreal.

2005 — Студия выпускает Far Cry Instincts.

2007 — 19 июля состоялся официальный анонс Far Cry 2.

ТЕКСТ: ЯН МАСАРСКИЙ

Видео-рецензия на диске!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

FAR CRY 2

РАЙ ДЛЯ ГОЛОВОРЕЗОВ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ПОЙДЕТ
Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.farcry2.com

ПОХОЖЕСТЬ:
Far Cry, Crysis

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Клинт Хокинг (Clint Hocking), креативный директор Ubisoft Montreal и Far Cry 2

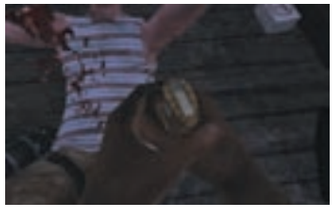
Far Cry 2 – довольно своеобразный сиквел. Сюжетно он с оригиналом никак не связан – Джека Карвера и воинственных мутантов тут нет, равно как нет и других научно-фантастических элементов. Делали проект совсем другие люди, на новом движке. Что же вообще между ними общего? Пожалуй, только жанр и схожая концепция больших открытых пространств и свободы тактических решений. В этом плане Far Cry 2 – явный и более талантливый наследник своей знаменитой предшественницы. Как, собственно, и полагается сиквелу.

КУПИТЕ НАШ САФАРИ-ТУР!

Дело происходит в вымышленной африканской стране, где коллапс экономики, вакуум государственной власти и обилие дешевого оружия привели к обычному результату – гражданской войне. За установление своей диктатуры борются две фракции: UFLL и APR. И те и другие – сборище бандитов, террористов, иностранных наемников и озверевших ополченцев, объединенных фальшивой идеологией и в куда большей степени жаждой власти и наживы.

Некий предприимчивый мерзавец по кличке Шакал снабжает оружием обе стороны конфликта, нагло нарушая действующее эмбарго. Бизнес его процветает уже давно: за последние годы ни одна война на Черном континенте не обходилась без его участия. Доколе, товарищи?! В общем, задача наша проста – убить Шакала.

То есть, конечно, это так кажется, что задача проста. Наш герой, несомненно, крутой мачо, но его поездка с самого начала не задалась: по прибытии в страну он, обессиливший от малярии и время от времени теряющий сознание, попадает в перестрелку, а Шакал тем временем исчезает в неизвестном направлении. Чтобы таки грохнуть одиозного контрабандиста, нам предстоит с головой погрузиться в местный военный быт, политические дрязги и авантюры, попахивающие уголовщиной; короче, с удовольствием провести в африканской глубинке не одну неделю игрового времени, или как минимум 30 часов времени реального.



ВАС ПРИСТРЕЛИТЬ ИЛИ ЗАРЕЗАТЬ?

Одновременно с собой позволяется носить лишь три вида оружия, по одному из каждой категории. Можно придумать забавные комбинации, например гранатомет – дробовик – огнемет, или, напротив, брать лишь скорострельные автоматы. Важно грамотно подбирать арсенал под ту или иную задачу – игру теоретически можно пройти и с одним макаровым, но приятным такое прохождение не назовешь. Для любимых пушек имеет смысл купить апгрейды точности, надежности и максимального запаса патронов. Оружие имеет свойство изнашиваться со временем (что отражается на его внешнем виде) и начинает заедать. Поэтому надо периодически заменять его на складе новым. Трофейные пушки не годятся, так как обычно они уже ощутимо потрепаны. То ли дело мачете! Всегда с тобой, не тупится и на удивление эффективно, если удается быстро или незаметно подобраться к жертве вплотную. Ну и раненых добивать им очень удобно!

Факты

9 главных героев предлагается на выбор

50 км² – общая игровая площадь

85 сюжетных и дополнительных заданий

Немедленно подписывай петицию в защиту дикой природы!

Вот что бывает, когда переходишь улицу в неположенном месте.

В РАМКУ И НА СТЕНКУ

Если не учитывать жанровые различия, Far Cry 2 можно описать как помесь Grand Theft Auto и Oblivion. Главное сходство заключается в «формате» игрового мира: огромная «песочница», где всегда можно найти множество заданий, выполняемых в относительно свободной последовательности. С GTA игру роднит схожий уровень жестокости и «аморальности» происходящего, а с Oblivion – потрясающе красивые ландшафты и долгие поездки, богатые случайными стычками с агрессивными аборигенами.

Мало того что геймплей хорош, так еще Far Cry 2 доставляет эстетическое удовольствие. Саванна, пустыня, джунгли, болота, скалистые холмы, реки и озера; туманные рассветы и величественные закаты, жаркие солнечные дни и дождливые вечера; в небе – птичьи стаи, на земле – зебры, газели и прочая живность; под печальный этноэмбиент мирно колышутся на ветру ветви деревьев и шелестит трава... Все это выглядит до такой степени привлекательно, что порой хочется схватить не автомат, а фотоаппарат.

Впрочем, это отнюдь не заповедник: территорию опутывает густая сеть проселочных дорог, утыканных импровизированными блок-постами; виднеются ветхие дома, грязные бараки, загаженные виллы; гниют полузаброшенные индустриальные комплексы; высятся автомобильные и железнодорожные свалки... Разруха, нищета и убожество, местами даже завораживающие своей мрачной откровенностью. Живописная природа как-то странно-гармонично сочетается с этим трущобным декадансом. Ничего удивительного в этом нет, примерно так мы себе и представляли захолустную африканскую страну. Движок с ласковым именем Dunia прекрасно справляется с задачей: тут тебе и великолепные 3D-моде-

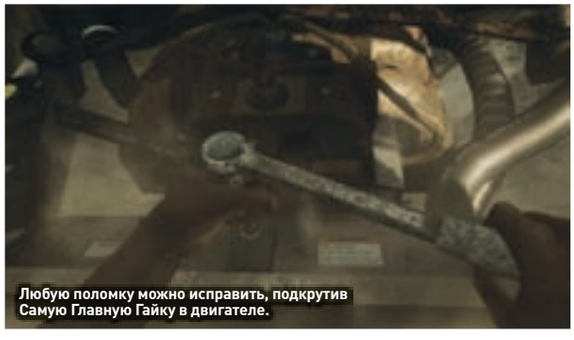
ПОЛЕГЧЕ, ПРИЯТЕЛЬ!

Уровень сложности можно менять в процессе игры: он определяет степень твоей уязвимости и доступный запас патронов, гранат и лечебных шприцев. Обилие блок-постов и патрулей, которые надо регулярно ликвидировать, напрягает – методы борьбы с ними однообразны. На максимуме сложности эти стычки становятся интереснее, на минимуме – быстрее заканчиваются. Выставляя разные уровни для заданий и для дежурных «зачисток», регулируешь степень монотонности игры.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.8**


Любую поломку можно исправить, подкрутив Самую Главную Гайку в двигателе.

Очередное задание от APR. Обрати внимание, какие у них добрые, честные лица!

Убойная фраза:

Человек двадцать, – определил Брюс и невесело усмехнулся. – Господи, какое тут будет месиво!

Уилбер Смит «Пятно на солнце»

Это мой лучший приятель – Пол Ференц. Пол, улыбнись читателям «РС ИГР»!

Выполнение анонимного заказа. Полосатая рубашка с клетчатым пиджаком! Он это заслужил.

Особо драматичные эпизоды хочется записывать – готовый сценарий для экшен-эпизодов в кинобоевике.

ли, и четкие текстуры, и плавная смена времени суток и погоды, и адекватная физика, и продвинутый алгоритм освещения, и приличный нескриптованный ИИ, и красивые эффекты HDR, bloom, и прочие шейдерные прелести. Не CryEngine 2, но близко. Кроме того, все данные подгружаются на лету – загрузочный экран видишь, только когда «заряжаешь» сохраненную игру. Оптимизирован «мотор» очень качественно, баги почти не встречаются.

У САМИХ РЕВОЛЬВЕРЫ НАЙДУТСЯ

Довольно, впрочем, о красотах – поговорим о деле. Чтобы выйти на Шакала, следует обзавестись связями с его заказчиками. И UFLL, и APR рады воспользоваться услугами умелого наемника и с удовольствием поручают тебе всякие диверсионные миссии. В брифингах бандиты довольно подробно рассказывают, зачем им это понадобилось (можно потихоньку вникать в сюжет), но суть всегда одна: пойди туда-то, замочи всех да принеси цветочек аленький! Варианты: взорви что-нибудь стратегически значимое, освободи заложника, разнеси охраняемый конвой и т.п. В качестве награды герой получает алмазы (местная валюта) и рост репутации.

Важны, однако, не противники (они различаются лишь вооружением), а то, где это происходит, в какое время суток и при какой погоде. От данных факторов зависит общий тактический план действий, выбор пушек, точки для нападения и многое другое. Придется пошевелить мозгами: лобовая атака обычно обречена на провал. К примеру, объект находится в бунгало среди зарослей травы. Берешь огнемет (сигнальную ракетницу, «коктейль Молотова»), приезжаешь ярким солнечным днем, дожидаешься подходящего направления ветра, поджигаешь близлежащие заросли и – гори-гори ясно, чтобы не погасло! Мечутся охваченные пламенем охранники, эффектно взрываются припаркованные автомобили и бочки с горючим, трещат горящие ящики с патронами,

БЕРЕГИ ЗДОРОВЬЕ СМОЛОДУ

Во время приступа малярии все вокруг расплывается и подкашиваются ноги – не повоюешь. Полностью излечиться нельзя, но курс приема таблеток сводит приступы к минимуму. Шприцы помогут быстро восстановить очки жизни, но когда здоровье падает ниже определенной отметки, настает время брутально-полевого хирургического перформанса: наш герой ловко выковыривает пули зубами и плоскогубцами, вправляет себе вывихи, прижигает раны пучками спичек и т.п. Кремень, а не человек!

Ты вряд ли разглядишь, но на этом перекрестке я уничтожил 13 человек и пять автомобилей.

Любимая ночная забава – «прятки с летальным исходом».

полыхает искомая постройка... Просто праздник какой-то! Во время дождя, понятно, такой фокус не пройдет. Или, скажем, нужно проникнуть в хорошо укрепленный форт с кучей охранников? Темная ночь и снайперская винтовка – рецепт успеха. Проредил поголовье гарнизона – идешь внутрь; винтовка тут уже не пригодится, зато «Узи» и ручной пулемет придутся кстати. Как вариант – можно сгонять до ближайшего «убежища» за дробовиком...

Возможностей проявить тактическую смекалку великое множество. Разные комбинации оружия позволяют опробовать различные стили игры, а довольно непредсказуемое поведение ИИ и всякие случайные факторы типа внезапного приступа малярии или «лишнего» патруля, появляющегося в самый ответственный момент, делают каждую перестрелку в меру «уникальной». Некоторые особо драматичные эпизоды хочется взять на карандаш – такие сценарии сгодятся для любого приличного кинобоевика.

КУРСЫ САМОРЕАЛИЗАЦИИ

Череду сюжетных миссий можно и нужно разбавлять или даже приправлять побочными заданиями. Владелец местной сети оружейных магазинов (не Шакал, а другой, «хороший») просит прижучить конкурента, а в благодарность за это будет продавать тебе более продвинутые стволы и апгрейды к ним. Анонимные заказчики по телефону предлагают валить каких-то безымянных граждан (эти негодяи вызывающе прилично одеты!) – по 10 алмазов за голову. Таблетки от малярии могут достать только члены подполья, занимающиеся переправкой беженцев: чтобы заслужить поддержку оппозиционеров, даже не нужно мокрушничать, достаточно поработать курьером. Другая полезная забава – охота за спрятанными в укромных местах алмазами, обнаруживаемыми неким волшебным детектором в твоем GPS-навигаторе.

Еще один источник заданий – приятели, дружественные NPC, которых ты находишь по мере прохождения. У одних личные просьбы, другие предлагают альтернативные, более выгодные способы выполнения сюжетных миссий. Некоторые даже регулярно спасают тебя от смерти, чудесным образом появляясь в тот момент, когда ты уже вроде бы отбросил коньки. Взаимодействие с приятелями очень полезно – быстрее растет репутация, которая, в свою очередь, открывает доступ ко всякого рода апгрейдам.

Гибкая игровая механика Far Cry 2 не менее привлекательно выглядит и в сетевых сражениях. Правда, набор мультиплеерных режимов невелик и не шибко оригинален: непременный deathmatch, командный deathmatch, Capture the Diamond и Uprising (захват территории). Шесть классов бойцов на выбор. Зато недостатка в дополнительных картах не предвидится – к игре прилагается мощный редактор с удобным интерфейсом.

Конечно, при всех неоспоримых достоинствах проект не назовешь идеальным. Многие задания чересчур скучны и похожи друг на друга; долгие поездки с неизбежными дорожными стычками превращаются в утомительную рутину; сюжет, хоть и довольно интересный сам по себе, сильно оторван от игрового процесса – никаких видимых последствий своих подвигов ты не наблюдаешь, а пресловутая гражданская война на деле сводится к тому, что ты сражаешься один против всех. Но это уже скорее придирки для приличия – положительные эмоции явно преобладают. Если ты поклонник шутеров, в Far Cry 2 определенно стоит поиграть – разочарование тебе вряд ли грозит. **PG**

Кругом разруха, нищета и убожество, которые даже завораживают своей мрачной откровенностью.

Если покрасить бочку с бензином в зеленый цвет, взрываться она не будет. А если в красный...

Физика в головоломках практически не используется, зато бабахает все по высшему разряду.

Изучая карту, можно в то же время зыркать по сторонам, двигаться, водить машину.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.5
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Огромный и красивый игровой мир; богатый арсенал и много возможностей для его применения; непритязательная атмосфера.

Существенных недостатков лишь два: множество рутинных задач, которые потребуют немало времени, и крайне слабое взаимодействие сюжета с геймплеем.

9.0

Смелый, амбициозный и добротно сделанный проект – явно один из лучших в этом году.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995 Открыта DreamWorks Interactive – будущая EA Los Angeles.

1999 DreamWorks Interactive уютно устраивается под крылышком стремительно растущей Electronic Arts.

2003 К разработчикам присоединяется коллектив студии Westwood – создательницы серии Command & Conquer.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

ПЕРЕСТРОЙКА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

Видео-рецензия на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ПОЙДЕТ
Процессор 2.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–6
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/redalert
ПОХОЖЕСТЬ
Сериал Command & Conquer

Помню, значит, времена чудесные: выйдешь с утреца в чисто поле, а там приветливые роты тесла-солдат звенят гайками да парочка «апокалипсисов» задорно поблескивает на солнце новенькой броней. По небу лениво плывет эскадрилья «Кировых», как бы невзначай роняя на головы врагам смертоносные гостинцы. И сразу так тепло и радостно становится на душе, ведь все это твое, родное!

На постсоветском пространстве к «красному» ответвлению сериала Command & Conquer изначально сложилось особенно трепетное и нежное отношение. В отличие от невозмутимо серьезной бредятины мистера Томаса Клэнси (Tom Clancy) первые две части Red Alert изначально позиционировались как этакие интерактивные карикатуры с элементами стратегии в реальном времени. Карикатуры весьма забавные и справедливые: от сценаристов, особенно от Джозефа Кукана (Joseph D. Kucan) – бессменного Кейна, доставалось, как правило, и коммунистам, и янки.

С момента выхода дополнения к Red Alert 2 прошло почти семь лет. Анонс третьей части сопровождался волнами искренней фанатской радости с примесью легкого скепсиса: а не испортит ли игру пресловутое «три дэ»?

РУКИ ПРОЧЬ ОТ СОВЕТСКОЙ ВЛАСТИ!

История Red Alert 3 отчасти напоминает дополнение Yuri's Revenge. Союзники уверенно одерживают победу, армия СССР практически уничтожена, а премьер Романов пускается в бега. Однако у хитрого советского полковника Черденко появляется план: оказывается, под стенами Кремля спря-

Шпион может замаскироваться под дельфина и ползти по суше – никто не заметит подвоха.

НОГИ И ЛИЦА

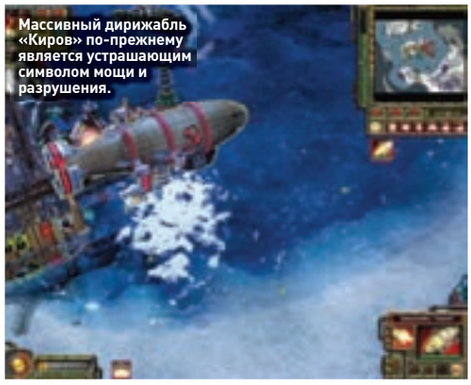
Третья Red Alert бьет все мыслимые и немыслимые рекорды по количеству знаменитостей на минуту геймплея. Кого здесь только нет: от смазливых звездочек до серьезных актеров старой закалки. Первым обращает на себя внимание Тим Карри (Tim Curry), широко известный по роли жуткого клоуна Пеннивайза в экранизации новеллы Стивена Кинга (Stephen King) «Оно». Его образ советского премьера Черденко, пожалуй, самое яркое, что есть в игре, хотя здесь можно поспорить. Питер Стормар (Peter Stormare, «Побег из тюрьмы»), Джонатан Прайс (Jonathan Pryce, трилогия «Пираты Карибского моря»), Дж.К. Симмонс (J.K. Simmons, «Человек-паук», «Сжечь после прочтения») и Эндрю Дивов (Andrew Divoff, Михаил из «Остаться в живых») зажигают не хуже. Местные красавицы – отдельная песня. Ивана Миличевич (Ivana Milicevic, «Казино "Рояль"»), Джемма Аткинсон (Gemma Atkinson, сериал «Холлиокс»), Келли Ху (Kelly Hu, «Люди Икс 2») и длинноногая Дженни МакКарти (Jenny McCarthy, постоянная гостья журнала «Плэйбой») – это, знаешь ли, серьезно.

Факты

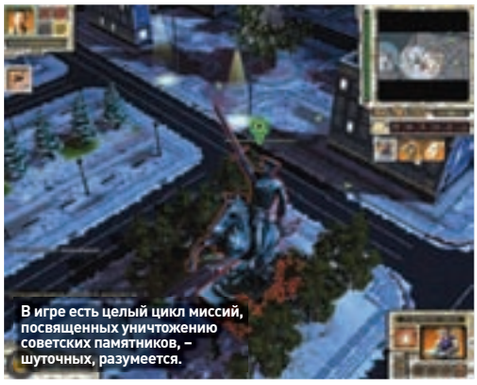
3 полноценные кампании

21 юнит на фракцию

1 час видеороликов


Массивный дирижабль «Киров» по-прежнему является устрашающим символом мощи и разрушения.

У японцев даже казармы не как у всех – кругом лампочки и хитрые технологии.


В игре есть целый цикл миссий, посвященных уничтожению советских памятников, – шуточных, разумеется.

тана действующая машина времени. Черденко использует агрегат, чтобы переместиться в 1927 год в Брюссель и убить Эйнштейна, лишив тем самым союзников технологического преимущества.

По возвращении Черденко ждет сюрприз – теперь он премьер, а капиталисты вот-вот падут. При этом непонятно, куда в измененной реальности подевались заслуженный телепат Юрий и премьер Романов. Разработчики на подобных «мелочах» решили не заморачиваться – и нам не советуют. Итак, победа Союза близка, но… неожиданно на горизонте появляется новая сверхдержава – Империя восходящего солнца, или Япония, если угодно. Новая заварушка обеспечена.

Сценарий Red Alert 3 скармливается мелкими порциями посредством умопомрачительных видеороликов общей продолжительностью около часа. Сюжета как такового нет – есть примитивненькие повороты и уйма смешных ситуаций: от красной кнопки, спрятанной под бюстом Ленина, до полетов на Луну. Съемки традиционно для Command & Conquer большей частью камерные, скромные. Какие уж там панорамы и спецэффекты, когда солидная часть бюджета игры уходит на оплату труда лицедеев разной степени известности.

ТРОЙНОЕ ДНО

Red Alert 3 забавна во всем. Шпион здесь может замаскироваться под дельфина и невозмутимо поползти по суше – никто не заметит подвоха. И тем не менее игрушка стала на порядок серьезнее. Если не внешне, то внутренне. Несмотря на кажущуюся преемственность, изменения в геймплее поистине революционные. В классических Red Alert баланс всегда достигался зеркальным сходством противоборствующих сторон. Теперь дела обстоят иначе, и игрушка стала отчасти напоминать Warcraft 3.

Главные различия фракций – в механике строительства. Американцы работают неспешно, зато получают сразу

ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР

Какими-то немыслимыми усилиями боссам Electronic Arts удалось затащить в Red Alert 3 Френка Клепаки (Frank Klepacki) – бессменного композитора игр Command & Conquer, вышедших до 2002 года. Френк начал знакомство с игровой индустрией с должности бета-тестера в культовой Westwood. Буквально спустя пару месяцев в руки к звукорежиссеру компании попала аудиокассета с записями Клепаски. Молодого парня без раздумий усадили за синтезатор и электрогитару. После «просто хорошей» музыки для Legends Of Kyrandia и Dune 2 Френк наконец написал свой персональный суперхит – Hell March. Очередной ремикс именно этой композиции вошел в саундтрек Red Alert 3.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.4**

Медведи и овчарки тоже умеют прыгать с парашютом.

Гигантский имперский «Палач» доступен только в однопользовательской игре.

Убойная фраза:

«Бесплатная водка?»

(неизвестный тесла-солдат)

готовые и функционирующие здания. Русские способны трудиться быстрее, но их постройки крайне уязвимы. Ну а японцы со скоростью света производят машинки, которые в нужном месте трансформируются во всякие казармы и военные заводы (практично, только очень муторно). И конечно, все стороны научились строить на воде.

Юниты в основном старые. У СССР, правда, появились забавные противопехотные паучки и корабли, способные передвигаться по суше. Армия Империи восходящего солнца достаточно предсказуема. Ее стройные ряды состоят из роботов-трансформеров, а ставка делается на скрытность и мобильность.

К сожалению, многие нововведения не продуманы до конца. Скажем, из-за возни с транспортировкой юнитов сильно снизилась скорость игры, пропало хулиганское ощущение бесшабашности. Или вот зачем вообще оставлять харвестеры, если больше одного грузовичка на шахту не требуется? Не проще ли было обойтись какой-нибудь постройкой прямо на шахте? Почему базы на воде так сложно оборонять? Супероружие вроде хроносферы и вакуумной бомбы осталось, только теперь к нему прибавилось окошко со специальными возможностями. В Red Alert 3 есть индикатор, заполняющийся по мере нашего участия в боевых действиях. Советы смогут каждые несколько минут ронять на головы врагов отработанные спутники, а японцы – дюжину камикадзе. И для этого не требуется что-либо строить или захватывать.

А еще в Red Alert 3 самый смешной обучающий режим из виденных мною в стратегиях. На перепалки трех танчиков-инструкторов стоит посмотреть, даже если ты признанный специалист в жанре.

СМЕНИ МОЗГИ

Перед любой миссией каждой из трех кампаний игра предложит заменить лояльного кремниевого генерала на друга или первую попавшуюся на сервере живую душу. Если скорость интернета позволяет, соглашайся не раздумывая. Вдвоем прессовать врагов коммунизма (демократии/императора), как водится, проще и веселее. Из средств коммуникации – стандартный чат и микрофон.

Из-за повышенного внимания к различиям воюющих сторон по-настоящему Red Alert 3 расцветает в полноценном мультиплеере. Казалось бы, обыкновенные deathmach-карты и те продуманы до мелочей. Вот тут очень удобный пригорок для засады, там пехоте врага придется добираться на амфибиях, а здесь не одержать победы без молниеносного рейда за ресурсами. Присутствует и ряд серьезнейших проблем с балансом. К примеру, за Империю восходящего солнца в многопользовательской игре возьмутся играть только камикадзе: уж слишком много драгоценного времени у японцев уходит на развертывание базы. Неприятно, но парочка патчей наверняка исправит положение.

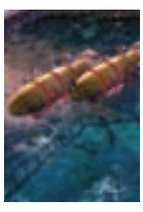
Хотя выглядит в общем и целом Red Alert 3 неважно (местами хуже, чем Tiberium Wars, позор!), в ее груди бьется вовсе не престарелый SAGE, а другой написанный на его основе «моторчик». Отсюда слегка возросшие аппетиты к «железу». Из мало-мальских улучшений в глаза бросаются лишь водичка а-ля бассейн «Лазурный», похорошевшие спецэффекты да прикрученная не пойми зачем физика. За последней, кстати, можно понаблюдать в японской миссии с гигантским роботом в главной роли – неуклюже, зато бодро и зрелищно. **PG**

Овчарки готовы сражаться только за свободу и демократию, а медведи – за коммунизм и власть Советов.

С русским языком и родными реалиями в RA3 дела обстоят скорее хорошо, чем плохо. Даже надпись «гё» в китчевом мире игры оказывается к месту.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



Предельная концентрация краснознаменного юмора; геймплей начал робко и по слогам проговаривать слово «тактика»; занятный мультиплеер.

Графика вряд ли порадует владельцев мощных компьютеров; рваное повествование и множество нестыковок в сценарии.

8.0

Абсурд и сплошное противоречие под стратегическим соусом – в лучших традициях старой доброй Red Alert.

Пехота, окопавшаяся в здании, – вполне реальная проблема, не то что в Tiberium Wars.

Как достать соседа

Из России с любовью

© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-65, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 — В январе сотрудник Rebel Boat Rockers Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) основал Gearbox Software.

1999 — 18 ноября в продажу поступила дебютная игра компании Half-Life: Opposing Force. Релиз второго по счету дополнения Half-Life: Blue Shift состоялся в апреле 2001 года.

2002 — В марте Gearbox Software портировала на PC Tony Hawk's Pro Skater 3, а в ноябре выпустила довольно среднего FPS 007: Nightfire.

2003 — В сентябре Рэнди Питчфорд и Ко перенесли с Xbox на PC игру Halo: Combat Evolved.

2003 — В свет вышли две части сериала Brothers in Arms: Road to Hill 30 в марте, Earned in Blood – в октябре.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

ИГРА В ПРЯТКИ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Продюсер Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford), исторический консультант Джон Антал (John Antal)

ПОЙДЕТ
Процессор 2.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-20

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.biagame.com

ПОХОЖЕСТЬ
Сериалы Brothers in Arms, Call of Duty и Medal of Honor

В начале 2006 года были анонсированы продолжения трех самых известных FPS в декорациях Второй мировой войны: Call of Duty, Medal of Honor и Brothers in Arms. Разработчики не сговариваясь пообещали выпустить свои творения уже к ноябрю. Геймеры потирали руки в предвкушении жесткой конкуренции. Увы, жаркой битвы за кошельки покупателей не получилось. Точно в срок появилась лишь приставочная Call of Duty 3 (издательство Actvision почему-то не захотело портировать эту часть сериала на PC). Релиз Medal of Honor: Airborne задержался на десять месяцев. Brothers in Arms: Hell's Highway так и вовсе опоздала почти на два года.

ПОКОЙ ИМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Со дня открытия второго фронта в Нормандии прошло три месяца. Пока сержант американской 101-й воздушно-десантной дивизии «Кричащие Орлы» Мэтт Бэйкер рассказывал новобранцам о своих сражениях за французский городок Карентан, командующий Бернард Лоу Монтгомери готовил план операции Market Garden (в российских учебниках истории известна под названием «Огород»). По замыслу английского фельдмаршала, сброшенные во вражеский тыл 35 тысяч пехотинцев должны были захватить несколько крупных мостов на юге и востоке Голландии, чтобы открыть двум бронетанковым дивизиям прямую дорогу на промышленные города Германии.

Операция не увенчалась успехом. Несмотря на ряд локальных побед, союзникам так и не удалось освободить стратегически важный город Арнем. Ситуация в корне изменилась на пятый день сражений: вечером 22 сентября кампфгруппа Юнгвирта сожгла колонну британских грузовиков, захвати-

Успех приносит принцип «прижми врага к земле, а затем ударь с незащищенной стороны».

ВЕЛИКИЙ АВТОУГОН

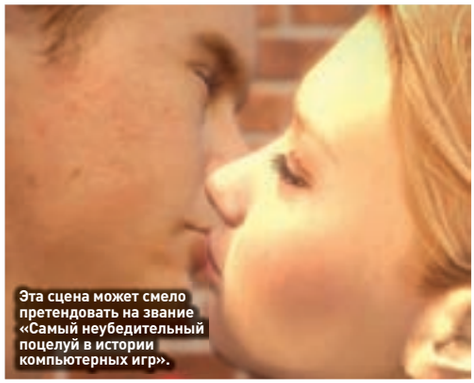
Забавный случай произошел в конце сентября этого года в английском городе Нортгемптоне. Патрулировавшие улицу полицейские обратили внимание на припаркованный грузовик с поддельными номерами. Внутри фуры лежали 16 тысяч украденных дисков Brothers in Arms: Hell's Highway для PlayStation 3 общей стоимостью 600 тысяч фунтов стерлингов. Находку разместили на охраняемой автостоянке. Через пару часов похитители угнали грузовик прямо из-под носа полицейских. Следователи даже не успели взять отпечатки пальцев. Спустя несколько дней украденную машину нашли в соседнем городе Брэдфорде, только дисков в ней уже не было.

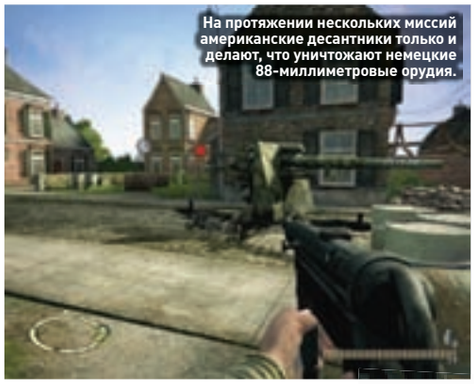
Факты

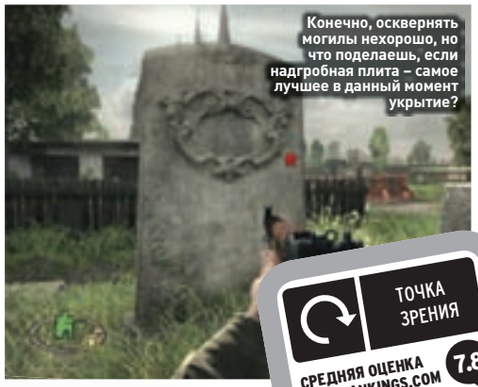
1 дополнительный уровень сложности после прохождения игры

3 группами максимум командует главный герой

10 дней сражаются американские десантники в Голландии


Эта сцена может смело претендовать на звание «Самый неубедительный поцелуй в истории компьютерных игр».


На протяжении нескольких миссий американские десантники только и делают, что уничтожают немецкие 88-миллиметровые орудия.


Конечно, осквернять могилы нехорошо, но что поделаешь, если надгробная плита – самое лучшее в данный момент укрытие?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 8.5

ла контроль над дорогой от Эйндховена к Неймегену и таким образом отрезала передовые части от тыла. Наладить сообщение через так называемое «Адское шоссе» и эвакуировать хорошенько потрепанные подразделения удалось лишь 27-го числа. Обещанное Монтгомери празднование Рождества в Берлине пришлось отменить.

СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ

В первых двух частях Brothers in Arms командирские навыки ценились ничуть не меньше умения метко стрелять по врагам. В принципе, ты мог пройти игру, не израсходовав ни одного патрона. Требовалось повторять ряд нехитрых действий: сначала приказать группе прикрытия подавить активность врага шквальным огнем, после чего направить штурмовой отряд атаковать притихших фрицев с фланга.

Казалось бы, с увеличением размеров уровней и количества доступных отрядов геймерам должны предоставить большую тактическую свободу. А вот и нет. Появление в Hell's Highway ребят с гранатометами и тяжелыми пулеметами ни на что не повлияло. Как и раньше, успех приносит принцип «прижми врага к земле, а затем ударь по нему с незащищенной стороны». По-прежнему во вражеский тыл или фланг ведет одна-единственная дорога, прочие обходные пути наглухо закрыты рядами деревьев, высокими стенами, грудами мусора или какой-нибудь техникой.

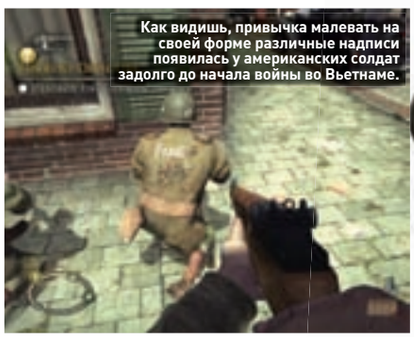
ВИРТУАЛЬНЫЙ ТИР

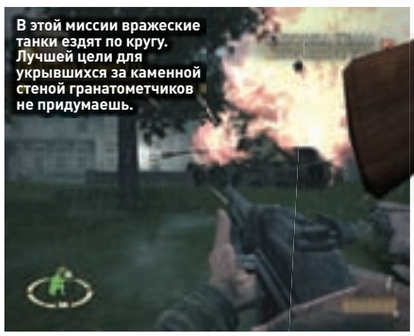
Разработчики значительно упростили боевую систему. Теперь война превратилась в разудалую забаву. Даже на доступном после полного прохождения игры самом высоком уровне сложности главный герой напоминает эдакого Терминатора. Ввинчивающиеся в тело пули вызывают кратковременный сбой в процессоре, в результате чего экран окрашивается в красный цвет. Чем больше словил свинца, тем насыщеннее алые пятна перед глазами. Достаточно отсидеться в укромном местечке пару-тройку секунд, как все приходит в норму. Кибернетический десантник вновь готов выполнять задание.

Вдобавок парашютисты научились прижиматься к укрытиям: ни дать ни взять спецназовцы из Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas. Стрелять очень легко. Приподнял голову или высунулся из-за угла, включил «зум», по-

БРАТСКОЕ ЧТИВО

Ни для кого не секрет, что разработчики успешных игр охотно продают авторские права на свои творения различным фирмам. Не стало исключением и произведение Gearbox Software. В июне 2007 года молодая компания Dynamite Entertainment анонсировала серию комиксов, в которых подробно рассказывается о подвигах Мэтта Бэйкера и Джо Хартсока во время высадки в Нормандии. Первые два выпуска уже поступили в продажу. Минувшим летом вышел роман Brothers in Arms: Hell's Highway. Книгу написал консультант игры, отставной полковник Джон Антал (John Antal). Кстати, это дебют Джона в качестве автора приключенческой литературы, ранее он публиковал только свои военно-исторические исследования. В январе будет напечатана еще одна работа Антала – Hell's Highway: The True Story of the 101st Airborne During Operation Market Garden, Sept 17-25, 1944.


Как видишь, привычка малевать на своей форме различные надписи появилась у американских солдат задолго до начала войны во Вьетнаме.


В этой миссии вражеские танки ездят по кругу. Лучшей цели для укрывшихся за каменной стеной гранатометчиков не придумаешь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Великолепная графика; постоянная смена декораций; замедленные повторы самых ярких сцен; напряженные сражения.

Геймплей со временем надоедает; аркадные эпизоды с танком выглядят неуместно; сценаристы намудрили с воспоминаниями и глюками главного героя.

8.0

Пафосная и крупнобюджетная игра на тему «Как американские вояки победили фашистов».

Оставлять один патрон нет никакого смысла. Проще разрядить обойму до конца и вставить вместо нее новую.

Так и быть, топтать клумбы с аккуратно растущими цветами не станем. Зайдем чуть правее.

дождал, пока перекрестие прицела сузится до минимальных размеров, после чего нажал на курок. Бах, бах, бах – все готовы. Зачем совершать какие-то маневры, когда врагов можно быстренько пощелкать из дальнобойной самозарядной винтовки M1 Garand или ручного пулемета BAR? Не игра, а какой-то тир. Только вместо жестяных медвежат с утятками – копошащиеся фрицы. Примерно треть игры приходится действовать в одиночку. В эти моменты Hell's Highway ничем не отличается от типичного коридорного шутера. Зачистил комнату, перезарядился, пошел дальше. И так до тех пор, пока не перебьешь всех засевших в здании немцев. Самое главное недоразумение – три миссии, в которых надо управлять английским танком. Только и успевай косить пехоту из пулемета и поджигать хорошо бронированные «Тигры» выстрелами в лоб.

БРАТЬЯ ПО КОМПИЛЯЦИИ

Творение Gearbox Software буквально соткано из различных заимствований. Идеи брались как из популярных фильмов, так и из игр-конкурентов. Краткий пересказ предыдущих серий происходит на манер «Остаться в живых», переправа через узкую речушку обставлена в лучших традициях сцены высадки десанта из «Спасти рядового Райана». Упомянутые аркадные покатушки на танке взяты из Call of Duty 2, отстрел чуть ли не роты немецкой пехоты из снайперской винтовки – из Medal of Honor Allied Assault, красочные замедленные повторы метких попаданий – из Max Payne. Кстати о повторах. На первых порах ты, словно завороженный, смотришь на экран. «Ух ты, очередь из автомата отсекла гаду бедро. Вот это да!» Однако ближе к середине игры обращаешь внимание на некоторые нестыковки. «Вроде бы бросал гранату аккуратно под ноги, но почему-то осколки оторвали врагу половину черепа». А еще со временем подмечаешь, что разрекламированная разработчиками физическая модель не такая уж и реалистичная. Да, ты можешь раскрошить в щепки деревянный забор, но при этом в окна некоторых зданий вставлены пуленепробиваемые стекла, а дороги преграждают бронебойные грузовики. Впрочем, этим грешат почти все современные FPS.

НЕРЕАЛЬНЫЕ КРАСОТЫ

К чему нет претензий, так это к графике. На данный момент Hell's Highway одна из самых красивых игр на движке Unreal Engine 3.0. Большинство событий разворачиваются в окрестностях Эйндховена, однако у геймеров не возникает ощущения однообразности. Залитые солнцем грядки с помидорами в деревушках сменяются городскими улочками с уютными двухэтажными домами в центре и огромными заводскими строениями на окраинах. Дневные миссии удачно чередуются с ночными.

Почти каждый кадр наполнен множеством мелочей. Даже самые незначительные объекты прорисованы с точностью до мельчайших подробностей. Чего только стоят фрески на стенах церкви или лежащие в обычных домах узорчатые ковры!

БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ

Разработчики Hell's Highway не внесли в геймплей коренных изменений, просто кое-где сместили акценты. Вроде бы все осталось на прежних местах: тут тебе и командование напарниками, и подавление противника огнем, и заходы с флангов. Но почему-то с каждой новой миссией все чаще ловишь себя на мысли, что перед тобой не самобытный проект, а переполненный красивыми спецэффектами брат-близнец Call of Duty и Medal of Honor. Интерактивный спектакль, в котором четко прописана каждая сцена. Яркий, интересный, местами даже захватывающий... но у тебя нет свободы выбора. Ты, словно локомотив, скользишь по заранее проложенным рельсам до конечной станции. Нет, это не плохо. Игра по праву заслуживает высокой оценки. Новички наверняка будут от нее в восторге, однако далеко не факт, что она понравится преданным поклонникам серии. **PG**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1992 Ascaron выпускает свою первую игру Patrician.

2002 Компания открывает международный офис в Бирмингеме (Англия).

2004 Выходит Sacred, а спустя год дополнение Sacred Underworld.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

Если опустить камеру пониже, можно насладиться неплохими магическими спецэффектами.

Видео-рецензия на диске!

Между прочим, у каждого героя свой набор слотов на кукле персонажа.

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
cdv Software Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Ascaron Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 512Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sacred2.com

ПОХОЖЕСТЬ
Diablo, Titan Quest, Dungeon Siege, Hellgate: London, Sacred

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Креативный директор Ганс-Арно Венгер

SACRED 2: ПАДШИЙ АНГЕЛ (SACRED 2: FALLEN ANGEL)

ГЛОБАЛЬНАЯ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ

Словно дрожащие вассалы пред своим королем, падают ниц многочисленные клоны, узрев Diablo 3. Неудачи следуют одна за одной – помянем Hellgate: London и Titan Quest, и уже кажется, что никто не сможет бросить вызов Blizzard. Лишь немцы из Ascaron упираются: сейчас, когда все только и говорят о третьей части великой серии, они выпускают «Sacred 2: Падший ангел». Тут уж или пан, или пропал.

У СТРАХА ГЛАЗА ВЕЛИКИ

На первых порах Sacred 2 пугает. По-хорошему. Возможности – необъятные. Вот, скажем, этап генерации персонажа. Шесть героев на выбор. Уже знакомая по первой части красотка Серафима, Высший Эльф, оказавшийся сексапильной эльфийкой, не менее симпатичная Дриада, суровый Инквизитор, брутальный Воин Тени с горящим взором, биомеханический Страж Храма, напоминающий древнеегипетское божество. Первая троица символизирует силы света, оставшиеся вроде как поклоняются тьме. Впрочем, их судьба в твоих руках. Один щелчок мышью, и «добрые» свернут с сияющего пути на кривую дорожку, а «злые», наоборот, потянутся к свету. Вот так просто выбирается сюжетная ветка. Здесь же можно определиться с вероисповеданием. Каждый из шести богов дарует своему адепту мощное заклинание, которое со временем прокачивается. Но это лишь цветочки...

Сочные плоды ты увидишь, запустив игру. Ага, вот искомые боевые умения. Все привычно: усиления вроде

МЫ С КОНЕМ ПО ПОЛЮ ИДЕМ

Как и в прошлой части, в Sacred 2 можно купить коня для быстрого перемещения на дальние расстояния. Лошади различаются не только мастью, но и ролевыми характеристиками: уровнями, параметрами защиты, скорости и т.д. По идее, верхом даже можно сражаться. Но это удовольствие сомнительное, поскольку в таком режиме недоступны боевые умения. Кроме того, у каждого героя есть своя персональная животинка, отличная от остальных, например саблезубый тигр Серафимы.

Игра напоминает головоломку Commandos, где вместо горстки английских спецназовцев действуют огромные подразделения.

© 2008 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 3, e-mail: info@playten.com.
© 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.

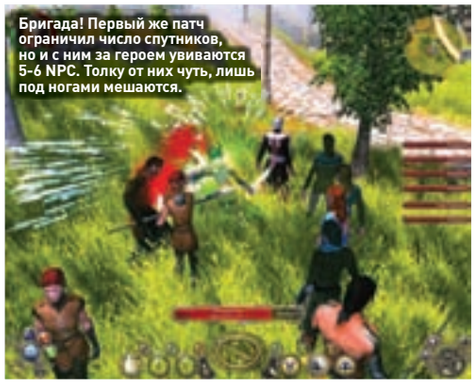
Факты

2 сюжетные линии – пути света и тьмы

6 героев на выбор

15 умений, уникальных для каждого героя

800 сюжетных и побочных заданий


Бригада! Первый же патч ограничил число спутников, но и с ним за героем увиваются 5-6 NPC. Толку от них чуть, лишь под ногами мешаются.

Теперь понятно, почему отложили версию для Xbox 360. Вряд ли Microsoft пропустит такие баги.

Воин Тени неплохо бьет с ноги. Правда, и мечом он владеет не менее виртуозно.

аур паладина; заклинания или приемы, воздействующие на противника-одиночку; навыки массового поражения и вызов существ-помощников. Правда, в трех группах всего по пять умений… Стало быть, если перемножить, получается 15. Немного? Как бы не так! Во-первых, все умения растут в уровнях – достаточно лишь прочитать нужные руны, случайным образом выпадающие из монстров. Во-вторых, заклинания или приемы совершенствуются несколькими способами: можно увеличить урон или длительность воздействия, расширить радиус поражения и т.д. В-третьих, соответствующие навыки повышают обычные и критические повреждения, снижают время восстановления умений. Еще есть шесть основных характеристик, влияющих на эффективность действий героя. Кроме того, из первой части перекочевали комбо, в которые можно «зарядить» до четырех умений.

В голове не укладывается? Именно эта мысль преследует на протяжении первого часа игры. Вызывает ужас еще и огромная карта, которая очень быстро покрывается кружками, указывающими места выполнения заданий. Кстати, большинство поручений – цепочки из нескольких квестов. Из монстров нескончаемым потоком валится оружие, броня, украшения, реликвии, материалы для улучшения предметов, эликсиры. Противники меняются, словно элементы калейдоскопа. А ты к тому же держишь в уме, что максимальный уровень – запредельный 200-й! Это ж на сколько часов рассчитан проект?

Впрочем, на подобные раздумья поначалу и сил-то не хватит. Палец сам собой давит на кнопку мыши, а глаза едва успевают уследить за происходя-

ЯБЛОКО РАЗДОРА

Что до сценария, то Sacred 2 является не сиквелом, а приквелом. События второй части – своего рода предыстория первой. Поэтому из знакомых героев мы увидим только Серафим, которые с незапамятных времен следили за Т-энергией, источником магии и началом всего сущего. Но вот беда – ангелы передали свои знания высшим эльфам, а те перессорились из-за способов использования волшебной субстанции. В результате гражданская война, анархия, разрушения. Ко всему прочему оказалось, что неконтролируемая Т-энергия порождает отвратительных мутантов и всяческую нечисть. Несложно догадаться, что тебе нужно спасти мир или разрушить его. В общем, без особых сюрпризов. В мультиплеере, кстати, геймеры, выбравшие разные сюжетные линии, не смогут совместно проходить игру, хотя присоединиться к «вражескому» серверу позволяется.

Страж Храма предпочитает бой на расстоянии: вместо одной руки у него вмонтирован бластер.

Игра весьма правдоподобна: если уж лучник попал во врага, будь уверен, стрела останется в теле противника до самой его смерти.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.5**

Убойная фраза:

Loading errors, please wait...

(Одно из случайных – и, заметим, правдивых – сообщений на экране загрузки игры)

щим на экране. Нельзя сказать, что движок Sacred 2 превосходит уже старенький «мотор» Titan Quest, скорее они равны по своим возможностям. Отдельно похвалим дизайнеров – спецэффекты жгут сетчатку. Только вот гигантский бесшовный мир предъявляет неслабые системные требования. Теоретически, конечно, хватит и гигабайта памяти, но в таком случае ты должен быть морально готов к просмотру слайд-шоу. Если же тебе это не по душе, запасись 2-3 гигами оперативки. С остальными PC-комплектующими тоже должен быть полный порядок.

СБОЙ ПРОГРАММЫ

Бодро стартовав, игра начинает пробуксовывать уже на первом повороте. Спустя каких-то десять часов она попросту приедается. Вроде и квестов тьма-тьмущая, и шмотки валятся – считать не успеваешь, и персонажа еще качать и качать, и скакуна можешь себе позволить, чтобы быстрее перемещаться по миру, а чего-то не хватает. Скучно, и все тут! Задания кажутся однообразными, баги, коих немало, раздражают, а повышенная сложность (серебро вместо бронзы по умолчанию) вызывает недоумение – не тот накал, чтобы адреналин взыграл. Подобная ситуация, признаться, обескураживает.

При таком размахе, как в Sacred 2, было бы логично предположить, что игра станет MMORPG. И действительно, авторы сделали большую ставку на мультиплеер. Правда, речь идет всего о 16 пользователях (максимум), а не о тысячах. В теории все выглядит великолепно: хочешь – играй в одиночку, а если припрет – запускай сетевой режим, выполняй трудные задания при поддержке товарищей или откручивай кому-нибудь голову в PvP. На практике же творится черт-те что.

В принципе можно поиграть по локальной сети, но это не лучший вариант – не у всех она есть, да и единомышленников найти будет трудновато. То ли дело интернет! Выпестованного в однопользовательском режиме персонажа можно свести с другими героями через «открытую сеть». Либо ты создаешь сервер и надеешься, что кто-нибудь примкнет к тебе, либо сам присоединяешься к уже функционирующему серверу. Для успешного осуществления операции нужно, чтобы версии клиентов каждого из игроков совпадали. Учитывая, с какой скоростью разработчики выпускают патчи, далеко не факт, что ты быстро найдешь напарника (оппонента). Но это полбеды. Никто не гарантирует, что другие геймеры не используют чит-программы! Вот и выходит, что лучше выбрать «закрытую сеть» – в этом случае все сессии проходят на серверах Ascaron и, стало быть, обман исключен. Правда, придется создавать нового персонажа. Ерунда, где наша не пропадала! Но что делать с версией клиента? Установив свежую «заплатку» с помощью автоматического обновления, ты рискуешь оказаться вне игры: например, я пару дней ждал, когда на официальные серверы накатят новый патч. Ну не переставлять же программу заново… В общем, до уровня Battle.net многопользовательские сервисы Sacred 2, мягко говоря, не дотягивают.

СТЕРЕТЬ НЕЛЬЗЯ ИГРАТЬ

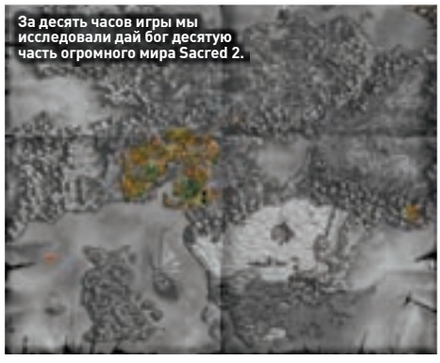
Предлагаем тебе самому поставить запятую в этом выражении. Уж очень неоднозначным получился проект. Тонкий юмор и пошловатые, но весьма забавные шутки здесь соседствуют с такой рутиной, что порой хочется повеситься от скуки. Симпатичная графика и огромный мир доставят удовольствие не всем, а лишь обладателям мощных компьютеров. Мультиплеер, на который возлагались большие надежды, скорее мертв, чем жив. Этот скорбный список можно продолжить. Очевидно, у игры колоссальный потенциал, но он не реализован и наполовину. Надеемся, это поправимо. Сейчас разработчики предпринимают колоссальные усилия по улучшению Sacred 2. Главное, чтобы они запал не растеряли. **PG**

Эльфийка жжет. Пламенеющая Буря союзникам не страшна, а чудищ калечит – будь здоров!

Убойная фраза:

Здесь я лежу во мраке, 100 лет как успел остыть… Не нужно просить у дракона дать тебе прикурить!

(Эпитафия на могиле)



За десять часов игры мы исследовали дай бог десятую часть огромного мира Sacred 2.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Симпатичная картинка, огромный мир, сотни квестов, любопытная ролевая система, множество возможностей для развития персонажа.

Это не финальный релиз, а скорее бета-версия: игра кишит багами, мультиплеер функционирует с перебоями, движок до сих пор оптимизируется.

7.5

Больше, чем Diablo 2. Но только по объему, а не по качеству.

Почти все диалоги в Sacred 2 – это монологи. В лучшем случае у тебя есть выбор: взять задание или отказаться от него.

ТАРАС БУЛЬБА

© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

Руссобит-М
www.russobit-m.ru

1991 В Москве основана Eagle Dynamics.

1995 Вышла первая игра – Su-27 Flanker.

2008 55 сотрудников трудится сейчас в Eagle Dynamics.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

За такие кадры «Ка-50» можно простить многое.

Большую часть игры мы будем наблюдать из кабины а-ля «здравствуй, клаустрофобия».

«КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА»

ВСЯ ВЛАСТЬ ВЕРТОЛЕТАМ!

ЖАНР ИГРЫ
Simulator

ИЗДАТЕЛЬ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Eagle Dynamics

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-20

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.digitalcombatsimulator.com

ПОХОЖЕСТЬ
Lock On, сериал Enemy Engaged

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Ударный вертолет Ка-50

Знакомься, это – Ка-50, он же «Черная акула» – боевой одноместный ударный вертолет, принятый на вооружение армией РФ в 1995 году. А это – московская студия Eagle Dynamics, прославившаяся благодаря серии Flanker и ее наследнику – игре Lock On: Modern Air Combat. А это – новое творение отечественных разработчиков. На сей раз они решили сменить приоритеты и вместо разномастных истребителей предложили нашему вниманию самый знаменитый вертолет российского производства.

ЛЕТУЧАЯ РЫБА

«Черная акула» не просто игра. Это, извини за невольный каламбур, первая ласточка серии Digital Combat Simulator, за которую взялась Eagle Dynamics. Вслед за Ка-50 перед нами в скором времени должны предстать американские вертолет АН-64А и штурмовик А-10А, а за ними и другие летающие машины. Почему же, спросишь ты, такой авиационный дефицит – по одному аппарату на игру? В этом как раз и состоит смысл серии – сделать всего одну машину, зато так, чтобы все ахнули. О стараниях Eagle Dynamics говорит хотя бы тот факт, что за основу программной модели вертолета был взят реально существующий образец Ка-50, а в создании игры принимало участие конструкторское бюро «Камов», в котором «Черная акула» и появилась на свет. Признаюсь, детище Eagle Dynamics игрой назвать сложно. Да «Ка-50» таковой и не является – достаточно сказать, что еще на этапе тестирования «Черная акула» использовалась в Военно-воздушной академии имени Гагарина для подготовки пилотов-вертолетчиков. В английском названии так черным по белому и указано: Digital Combat Simulator, «боевой симулятор» то есть. Не подходи, мол, укусит! А кусает действительно больно – реалистичность летной модели способна вызвать шок даже у подготовленного другими авиасимуляторами человека.

ТЯЖЕЛО В УЧЕНИИ

Итак, ты знаешь, что необходимо делать при попадании в вихревое кольцо? Как избежать отказа двигателей вследствие переохлаждения? Хочешь получить опыт пилотирования вертолета в экстремальных погодных условиях (туман, осадки, огонь переносных ракетных комплексов)? Тогда добро пожаловать в «Ка-50: Черная акула»! Только учти: руководство по управлению вертолетом занимает 400 страниц убористого текста, а режим Tutorial в лучших традициях всех авиасимуляторов исповедует принцип «тяжело в учении – легко в бою». Иными словами, инструктор просто вывалит на тебя гору информации, одновременно щелкая перед лицом какими-то тумблерами и рычажками. Запомнить все это физически невозможно, проще записать на видео и разбирать каждый кадр отдельно.
Но если ты не испугаешься сложностей обучения и решишь пройти «Ка-50» до конца, могу тебя поздравить: ты счастливый человек. И не только потому, что после прохождения симулятора можно смело сдавать экзамены на право управления тяжелым боевым вертолетом. А и потому, что «Черная акула» – одна из тех игр, которые не дают окончательно списать жанр авиасимов со счетов. Да, на первый взгляд тебе покажется, что все здесь как обычно. Сюжет рассказывает об очередной активизации бандформирований на Северном Кавказе. Боевые действия представляют собой

«Ка-50» не делает никаких поблажек и ни на секунду не дает тебе усомниться в собственном статусе боевого пилота.

Факты

330 тысяч километров – территория боевых действий

16 аэродромов, расположенных на ней

1 вертолет, доступный для управления игроку

череду никак не связанных между собой миссий. Задания не блещут оригинальностью – обычный для авиасимов набор «слетай-подстрели-вернись».

Однако настоящего фаната воздушных баталий «Черная акула» способна надолго усадить перед экраном. Игра не делает никаких поблажек и ни на секунду не дает тебе усомниться в собственном статусе боевого пилота. На первый взгляд простые задания зачастую таят подвох. Взять, к примеру, третью миссию – во время брифинга кажется, что нам предлагают лишь совершить небольшую экскурсию в горы. Вот только на месте выясняется, что видимость сейчас – ноль, и, чтобы не ткнуться носом в какую-нибудь скалу, идти придется исключительно по приборам. Плавное течение миссий часто прерывают заскриптованные неожиданности. Вещь, конечно, одноразовая, но приятно. Для второго раза можно позвать с собой друзей, благо создать собственное задание с помощью встроенного редактора не составит труда.

Наглядная демонстрация особенностей движка «Ка-50» – детально прорисованный вертолет на фоне скудных декораций.

Самолеты в игре тоже способны на выдающиеся действия.

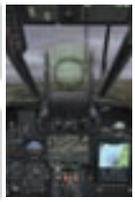
С МОТОРЧИКОМ

Впрочем, не спеши кричать «Ура!». При всех своих достоинствах «Ка-50» имеет два существенных недостатка. Точнее, один – по сути, перед нами та же Lock On, только с пропеллером. Да, Eagle Dynamics загнали свое творение в ангар и провели капитальный ремонт движка, однако о том, чтобы установить модель нового поколения, не было и речи. И зря – как-никак гонка вооружений не стоит на месте, а «Черная акула» может похвастаться только устаревшей картинкой: детализированная модель родного вертолета красуется на фоне декораций, состоящих из мутных пятен. Впрочем, рулевой винт с ней, с картинкой. В конце концов, дополнительно нагружать процессор, и так занятый просчетом физики, наземной жизни и всем прочим, было бы настоящим садизмом. А так «Ка-50» и не думает доставлять проблемы, даже когда в онлайне одновременно встречаются более десяти игроков. Загвоздка в другом. В свое время Lock On изрядно досталось за зрелищность, принесенную в жертву реалистичности. Спору нет, современные воздушные бои протекают именно так, как показала Eagle Dynamics: откуда-то из-за горизонта прилетает крылатая ракета, и одним самолетом в небе становится меньше. Но, ей-богу, «Ил-2 Штурмовик» с его отчаянными схватками смотрелся куда выигрышнее. От «Черной акулы» многие тоже ждали увлекательного экшена, пусть даже в ущерб реализму. А что в итоге? В итоге получилось еще хуже Lock On – ведь самолеты хоть изредка, да сталкиваются нос к носу, а вертолеты (в реальности, а не в Enemy Engaged 2) «в рукопашную» не ходят никогда.

Впрочем, положа руку на сердце, скажи сам – так ли сильно от этого страдает «Черная акула»? Зачем ты пришел сюда? Ведь не ради того, чтобы изображать Рэмбо, нет; ты пришел сюда получить опыт управления настоящим боевым вертолетом в настоящих боевых условиях, а «настоящее», чем у Eagle Dynamics, пока не придумали и вряд ли придумают в ближайшем будущем. Детализированная игра, живущая по реальным правилам, обладающая самой живой атмосферой, – у «Ка-50» есть все, чтобы получить звание лучшего авиасима уходящего года. И дело здесь не в отсутствии конкурентов. Перед нами уже не «игра про вертолеты», а самая настоящая цифровая копия Ка-50. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



Всего один вертолет, зато воссозданный настолько точно, насколько это возможно. «Ка-50» можно считать настоящим вызовом поклонникам жанра.

Устаревший движок достался «Ка-50» в наследство от Lock On – игры пятилетней давности. А повышенная хардкорность «Черной акулы» вряд ли понравится большинству игроков.

8.0

От настоящих профессионалов – настоящим фанатам. Многие получат от этой игры истинное удовольствие.

Российские части, как видишь, рвутся в бой.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 5.9

Обилием красивых взрывов «Ка-50» похвастаться не может. Даже твоя гибель становится каким-то будничным событием...

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1969 Японский предприниматель Кагэмаса Кодзуки (Kagemasa Kozuki) основал Konami.

1973 Компания стала специализироваться на производстве различных видов электронных развлечений.

1981 На нескольких разновидностях домашних компьютеров выходят две игры от Konami: Frogger и Strategy X.

2003 В мае спортивное отделение наконец-то обратило внимание на рынок PC-игр и портировало International Superstar Soccer 3.

2003 В ноябре состоялся релиз Pro Evolution Soccer 3. С той поры фирменный футбольный симулятор каждый год появляется на нашей платформе.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

ШАГ ВПЕРЕД И ДВА НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Konami

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК
Konami

ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.pesunites.com

ПОХОЖЕСТЬ
Pro Evolution Soccer 2008

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Продюсер сериала Синго Такацука (Shingo Takatsuka)

В прошлом году произошло знаковое событие для всех любителей виртуального футбола. Впервые за многолетнюю историю противостояния сериал Pro Evolution Soccer по всем пунктам обставил FIFA. Продукт Konami возглавил британский рейтинг самых продаваемых игр для всех платформ в конце октября и не покидал десятку аж до июня. Во многом популярность предопределил переход на новый графический движок. Впрочем, это не столь важно. Главное, что японским разработчикам удалось нарушить многолетнюю гегемонию североамериканских конкурентов. Сохранят ли они лидирующую позицию на этот раз?

ПЛЮС ДВА

После просмотра стильного вступительного видеоролика на экране появляется главное меню. Первым внимание привлекает расширенный список одиночных режимов игры. К хорошо знакомым по предыдущим эпизодам Exhibition, Master League, League-Cup и Training добавились две новинки: UEFA Champions League и Become a Legend. К сожалению, Лига чемпионов получилась какой-то куцей. Нет трех отборочных стадий, а на групповом этапе по умолчанию представлены только 13 клубов (в их числе и питерский «Зенит»), а недостающие 19 команд компьютер случайным образом набирает из различных лиг. Разумеется, составы групп не соответствуют действительности. По воле слепого жребия в основную сетку турнира запросто попадают и московский «Спартак», и киевское «Динамо». Разработчики позабыли о кипрском «Анортосисе», датском «Ольборге» и белорусском БАТЭ, зато непонятно за какие заслуги включили в список чешскую «Славию», бельгийский «Стандард», голландский «Твенте» и хорватское «Динамо». А еще японцы хорошенько напортачили с календарем соревнования. В общем, все смешалось в доме Облонских.

Become a Legend явно напоминает Be a Pro – Co-op Season из FIFA 08. В этом режиме предлагается пройти долгий путь от никому не известного юнца до суперзвезды. Мощный редактор позволяет создать любого игрока: начиная от клона молодого Пеле или Зинедина Зидана и заканчивая точной копией соседа по лестничной клетке. Богатство доступных инструментов поражает воображение: тут тебе и уйма опций для изменения внешности (ты даже можешь использовать свою фотографию для создания текстуры лица), и огромное количество заранее заготовленных разработчиками вариантов поведения в тех или иных стандартных ситуациях. Например, персонаж может отпраздновать забитый гол аж 71 способом.

ОШИБОЧКА ВЫШЛА

По-прежнему главной бедой серии остается скромный набор лицензий от различных футбольных ассоциаций. Как и год назад, в игре представлены английский, итальянский, испанский, французский и голландский чемпионаты. По традиции подавляющее большинство клубов с Туманного Альбиона выступают под выдуманными названиями. Так, «канониры» Фабрегас, Насри, Ван Перси и Адебайор играют за North London, а «аристократы» Чех, Терри, Лэмпард и Дрогба – за London FC. Полностью лицензированы только две команды: «Манчестер Юнайтед» и «Ливерпуль».

В отличие от прошлого эпизода сериала разработчики получили добро не от всех участников испанской «Примеры». С мадридским «Реалом», «Барселоной», «Вильярреалом», «Эс-

Факты

2 лицензированных клуба в английском чемпионате

6 вариантов разбега во время исполнения пенальти

20 команд в высшем дивизионе Мастер-лиги

паньолом», «Депортиво», «Атлетиком» и «Мальоркой» все в порядке, а вот остальные команды используют вымышленные логотипы и названия. Больше трех десятков европейских клубов собраны в так называемой Лиге-А. Среди прочих в нее попали московский «Спартак» и питерский «Зенит».

Авторы Pro Evolution Soccer 2009 проморгали множество трансферов известных футболистов. Так, в составе «Милана» есть новички Фламини и Роналдиньо, но нет Шевченко. Бербатов так и не перешел в «Манчестер Юнайтед», Чорлука играет не за «Тоттенхэм», а за «Манчестер Сити». Можно привести еще с десяток подобных примеров. Не все в порядке и с составами двух российских клубов. Сотрудники Konami прошляпили покупку Данни и Пюигренье, оставили в «Спартаке» Павлюченко, а также опальных Титова и Калиниченко, вдобавок к этому забыли про Саенко.

МУЖСКАЯ БОРЬБА

Разработчики подтянули анимацию движений футболистов и внесли ряд изменений в геймплей. Модернизированные AI и физическая модель вызывают смешанные чувства. С одной стороны, теперь игроки стараются занять более удачную позицию на поле, намного чаще идут в силовую борьбу и не стесняются укрывать мяч корпусом. С другой – соперник не навязывает борьбы на флангах. Твои вингеры спокойно пробегают вдоль кромки поля и делают нацеленные навесы на головы высокорослых нападающих. А еще слишком высок процент курьезных голов. Одно дело, когда голкипер после сильного дальнего удара неудачно отбивает мяч в свои ворота один раз в сезон (или в крайнем случае раз в 15–20 матчей), но когда он делает подобное чуть ли не в каждом третьем поединке, это уже патология.

Увы, некоторые старые ошибки остались на прежних местах. Судья так и не научился назначать отложенные штрафы и отличать пассивный офсайд от активного. При подаче угловых голкипер, словно избушка на курьих ножках, поворачивается к перекладине передом, а к добрым молодцам – задом. Хотя во всех более-менее приличных детских спортивных школах тренеры вратарей говорят своим ученикам: «Всегда стойте лицом к полю».

По-прежнему главной бедой серии остается скромный набор лицензий от различных футбольных ассоциаций.

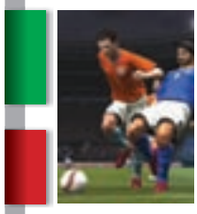
ИСПЫТАНИЕ МЕДНЫМИ ТРУБАМИ

Очень трудно забраться на вершину, но еще труднее там удержаться. Ставка на два новых режима себя не оправдала. В процессе создания игры разработчики допустили слишком много мелких ошибок. Они словно чернильные кляксы на полотне известного живописца: вроде бы замысел художника не искажают, но общее впечатление портят изрядно.

В отличие от прошлогоднего в нынешнем противостоянии Konami и EA Canada уже нет явного фаворита. Pro Evolution Soccer 2009 сильна в одних компонентах, FIFA 09 – в других, но в целом между этими футбольными симуляторами можно поставить знак равенства. Пока Konami Digital Entertainment топталась на месте, EA Canada сделала несколько шагов вперед и сократила разрыв до минимума. Так что нынешний сезон японцы вряд ли могут занести себе в актив. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

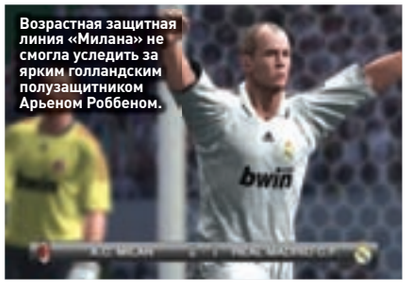


Два новых одиночных режима; возможность сыграть за московский «Спартак» и питерский «Зенит»; улучшенные AI футболистов, анимация движений и физика полета мяча.

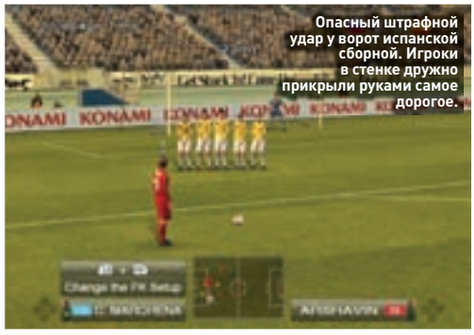
Извечная проблема с лицензиями; не учтены многие переходы в летний трансферный период; разработчики переборщили с голами после рикошетов.

7.5

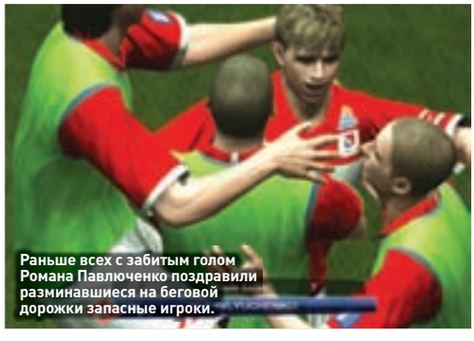
Перед нами слегка улучшенный вариант прошлогоднего эпизода сериала с двумя новыми режимами.



Возрастная защитная линия «Милана» не смогла уследить за ярким голландским полузащитником Арьеном Роббеном.



Опасный штрафной удар у ворот испанской сборной. Игроки в стенке дружно прикрыли руками самое дорогое.



Раньше всех с забитым голом Романа Павлюченко поздравили разминавшиеся на беговой дорожки запасные игроки.

Несмотря на все старания, вратарь не смог вытащить мяч из верхнего угла.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **5.2**

1999

В полуподпольном питерском издательстве выходит книга Дмитрия Пучкова «Санитары подземелий. Deathmatch Quake».

2006

Релиз игры «Санитаров подземелий», восторг прессы, наша обложка и «тема номера».

2007

Анонс «Охоты за черным квадратом» – разработчики обещают сделать продолжение «еще мрачнее и циничнее».

В лесах неспокойно. То миниатюрные Кинг-Конги прикопаются...

...то гигантские богомолы захотят откушать жесткого эзковского мясца.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2: ОХОТА ЗА ЧЕРНЫМ КВАДРАТОМ

ГРАБИТЬ КАРАВАНЫ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
1C

РАЗРАБОТЧИК
1C

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sanitars2.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Fallout, «Операция Silent Storm», Neverwinter Nights

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Дмитрий Пучков aka ст. о/у Goblin

«Охота за черным квадратом» изначально планировалась как дополнение к оригинальным «Санитарам подземелий» – лучшей, к слову, отечественной RPG 2006 года. В ней суровый мужчина по имени Кабан употреблял выражение «урою, падла» бессчетное число раз. Но в определенный момент у разработчиков щелкнул коварный тумблер: «А не поставить ли нам цифру 2 в названии?» Addon быстро превратился в сиквел, а пресс-релиз растерянно пообещал новую возможность – грабить караваны.

С БЛЕК-ДЖЕКОМ И ШЛЮХАМИ

Мир планеты «Матросская Тишина» будто приветствует нас скриптовой сценкой на обновленном графическом движке «Магии крови». Да, на сюжетные ролики теперь можно смотреть без слез – правда, пока персонажи не начинают говорить. Увы, корявая лицевая анимация вкупе с озвучкой в лучших традициях печального жанра «русский квест» по-прежнему вызывает чувство неловкости. Подросшие в разрешении текстуры и симпатичные спецэффекты лишь на первый взгляд спасают ситуацию – игра умудряется неоправданно тормозить на мощных системах, которым вполне под силу The Witcher или Mass Effect.

Вытерпев вступление (к счастью, короткое), мы узнаем, что играть теперь предстоит за сержанта Хартмана, который не успел спастись с планеты-тюрьмы в первой части, но отчаянно желает наверстать упущенное в сиквеле. Как поясняет в своем обращении к игроку Гоблин, Хартман – человек опытный и в прокачке не нуждается, хотя такой режим в игре присутствует опционально и назван альтернативным. Выбрав же «режим Гоблина», мы получаем всесторонне развитого бойца, у которого можно улучшать только навыки владения оружием и авторитет – весьма полезный параметр для ведения разговора «по понятиям».

КИНУЛ ПАЦАНА – ПО ЗАБРАЛУ НА!

Там же, где «аккуратные слова» и «взвешенные угрозы» делу не помогают, на сцену выходит доработанная боевая система: наши враги научились зрелищно терять конечности, а напарники не только не расстреливают друг друга при каждом удобном случае, но даже подбирают с павших противников трофейные предметы. Впрочем, в обычном режиме игры немногочисленные помощники больше подходят на роль мулов для переноски всякой всячины, а Хартман, закованный, например, в стальную броню «Полный Пэ», сам прекрасно справляется с остальными задачами.

И – да, последние пункты масштабного исправления ошибок: стелс-режим и воровство – теперь работают именно так, как должны были с самого начала. Другое дело, что они никому и даром не нужны, когда самое простое решение проблем – отправить всех несогласных к праотцам.

В «Санитарах подземелий 2» охотиться за черным квадратом нам предстоит в самую последнюю очередь.

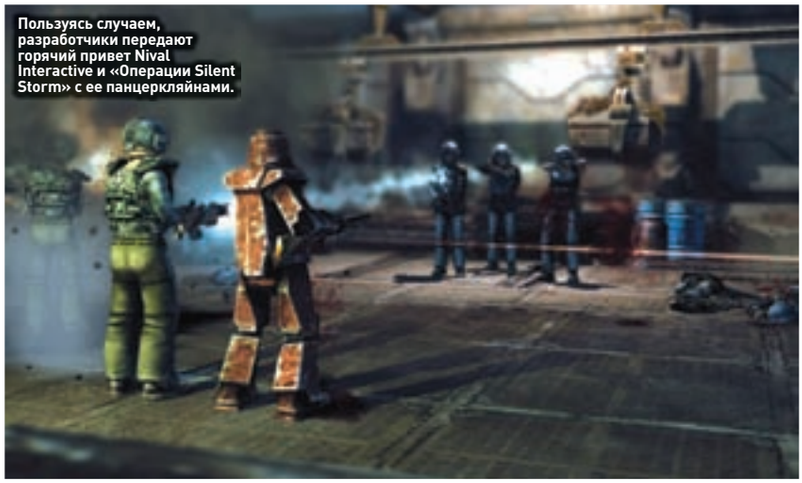
Факты

80 инопланетных тварей, летающих и ядовитых

2 совершенно разных режима прохождения

100 видов холодного и огнестрельного оружия

В суматохе боя очень помогает тактическая пауза, которая прячется за кнопкой «Стоп-кран».


Пользуясь случаем, разработчики передают горячий привет Nival Interactive и «Операции Silent Storm» с ее панцеркляйнами.

БЛАТНЯК КРЕПЧАЛ

Одна из самых сильных сторон первых «Санитаров» – качественно адаптированный под зэковскую тематику сюжет ко второй части, увы, опустился до неустанных самоповторов и откровенно абсурдных штампов. И дело здесь даже не в странных шутках, что обожают изрекать местные NPC, не в обилии неуместного жаргона и стыдливо запиканной обсценной лексики – все это было в первой части и кому-то, наверное, даже помогало вжиться в грязный мир игры, слегка пародирующий нашу действительность.

Как это ни удивительно, но в «Санитарах 2» охотиться за черным квадратом нам предстоит в самую последнюю очередь. В программе – побег из охраняемого лагеря, потеря одежды, попадание в психбольницу, вновь потеря одежды, встреча с ненастоящим Ктулху, психбольница, миелофон (нам тоже интересно, что это такое) и охота за коварным человеком в черном балахоне. При этом нельзя сказать, что разработчики не стараются, – некоторое напряжение есть, иногда случаются удачные моменты, а повествование частенько ветвится, но желание проходить короткую сюжетную линию рискует отпасть у любого неподготовленного человека.

К счастью, от смелых экспериментов сценаристов наименее пострадали побочные квесты – их теперь на порядок больше, они довольно атмосферны и, что немаловажно, за них платят. В конце концов, можно просто отправиться исследовать мир, по пути сталкиваясь с бандитами или самостоятельно нападая на пресловутые караваны (как вариант – защищая их). Для полноценного сиквела новых локаций не так уж много – но и на том спасибо, ведь на старых тоже есть чем заняться.

На «Матросской Тишине» все спокойно – улетела разведгруппа «Упырь», куда-то пропал сержант Хартман… Здесь по-прежнему грязно и мерзко, по-прежнему режут друг другу глотки расовые и идеологические группировки… да и просто кто попало и кому попало – это тюрьма, здесь свои законы, своя нелепая жизнь. Стоит ли возвращаться сюда? Решать любителям подобных развлечений. Но если ты здесь уже бывал, должно понравиться. Главное – не забыть предъявить на входе расписку в искреннем принятии здешнего юмора и закрыть глаза на цифру 2 в названии. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Улучшенная графика, доведенные до ума интерфейс и боевая система, исправление многих ошибок оригинала, нелинейный сюжет, цельная атмосфера.

Сомнительный юмор; вторичный (а местами и вовсе несуразный) сюжет, грубая анимация, низкопробная озвучка, небольшое для сиквела количество новых локаций и серьезных нововведений.

7.0

Хорошо знакомая и многими любимая игра, вид сбоку. Для дополнения ничего, а для сиквела – маловато будет!

Лучевое оружие выпускает внушительные на вид молнии.

Расчлененка теперь выполнена по каноническим заветам Fallout.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.7

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1991 Основана студия Stardock Corporation.

1999 Разработан уникальный графический интерфейс Object Desktop.

2006 Состоялась премьера игры Galactic Civilizations II: Dread Lords.

Модели остались прежними, а текстуры перерисовали заново. Картинка стала более яркой и детальной.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.6

Вот он, Кристалл вознесения. Еще несколько таких штуковин – и можно взрывать дредлордов.

GALACTIC CIVILIZATIONS 2 ENDLESS UNIVERSE

В БЕСКОНЕЧНОСТЬ И ЕЩЕ ДАЛЬШЕ

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Stardock

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.galciv2.com

ПОХОЖЕСТЬ
Star Control 2, Master of Orion, Master of Orion 2

Галактика Spore состоит из 100 с лишним тысяч солнечных систем. Чтобы просто облететь многочисленные планеты, понадобятся даже не месяцы – годы, несколько лет виртуальных странствий. Идея бескрайней вселенной захватила умы многих разработчиков. Еще один пример тому – новое, третье по счету дополнение Galactic Civilizations 2 Endless Universe. Парни из Stardock замахнулись на саму бесконечность. Миллионы планет! Миллиарды загадок и возможностей! От таких масштабов голова кругом, словно стоишь на краю бездны, полной звезд.

В самой игре планет гораздо меньше (да и возможностей тоже), что ничуть не умаляет достоинств обозреваемого продукта. Все части Galactic Civilizations 2 были обласканы критикой, и Endless Universe не исключение. Список новаций сократился, и революций устраивать никто не собирается, зато авторы поработали над характеристиками звездных рас. Диапазон последних простирается от гениального супердипломата до маниакального пожирателя миров.

По сути, Galactic Civilizations 2 Endless Universe – улучшенное переиздание двух предыдущих эпизодов, выпущенное для европейского игрового рынка. Судьба американского релиза остается пока весьма туманной. Авторы использовали самые интересные наработки, заново переписав знакомые истории. Galactic Civilizations 2 Endless Universe дарит тебе возможность вплотную заняться творчеством. Хочешь – экспериментируй с дизайном космолета, хочешь – развивай уникальные направления в науке. У каждой расы есть свои «национальные ремесла». Таланы могут лечиться с помощью продвинутой инженерии, а иконианцы – колонизировать токсичные и водные миры. И это в самом начале игры. Такое технологическое многообразие и делает игру особенной, непохожей на другие образцы космостратегического жанра. Разработчики помнят классические 4X-стратегии (eXploration, eXpansion, eXploitation и eXtermination), такие золотые хиты, как Master of Orion и Star Control 2. Игровой режим Ascension – дань уважения мэтрам космостратегии. Теперь можно сосредоточиться на старой доброй разведке, обследовать все, даже самые дальние уголки галактики. Дело того стоит: по космосу рассеяны драгоценные кристаллы древних аркорийцев. Тот, кто первым построит на них базы, и станет повелителем этого прекрасного бесконечного мира. **PG**

Хочешь – экспериментируй с дизайном космолета, хочешь – развивай уникальные направления в науке.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Интересный сюжет, уникальные технологии для каждой расы, новый игровой режим, обновленные текстуры, улучшенный AI, встроенный редактор кораблей.

Нестабильная работа – игра часто вылетает, мало сценариев, одинаковые игровые ролики для каждой цивилизации.

9.0

Обновленная версия замечательной космической стратегии, дань уважения творчеству авторов Star Control 2.

ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?

WANTED!

Дико западное приключение

Добро пожаловать на Дикий Запад!

Revistronic

gfi

NOBILIS

Русс Бит-М
www.russobit-m.ru

Fenimore Fillmore's REVENGE © 2008. Revistronic® is a registered trademark of Life Line Entertainment S.L. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестселёр». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-42-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 — В Екатеринбурге основана компания Targem Games.

2005 — Выходит постапокалиптическая гоночная аркада Ex Machina.

2008 — Состоялся релиз отличного рейсинга на грузовиках Sledgehammer.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Эта исполинских размеров тварь дважды удостоит нас своим появлением.

Логово инопланетян – пожалуй, самый скучный уровень «Симбионта».

СИМБИОНТ

МОСКВА ПОД ИГОМ ПРИШЕЛЬЦЕВ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Targem Games

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

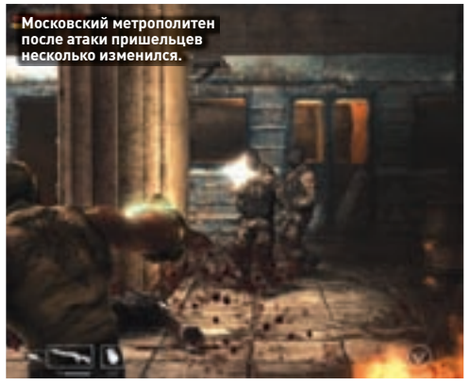
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
theswarm-game.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Shade: Wrath of Angels

Разрушенные города в играх – модное веяние времени. Аномальная дыра в центре Киева (Collapse), Нью-Йорк, окутанный плотной черной паутиной (Spiderman: Web of Shadows)... Не обошли несчастья стороной и российскую столицу. Атаковавшие нас в декабре 2008 года инопланетяне вынудили правительство пойти на решительные действия. Однако ядерные удары по местам дислокации Роя не возымели должного эффекта. Люди разместили свои базы под землей, продолжив неравный бой с незваными гостями на поверхности, в руинах некогда величественного города.

Однако понять, что душераздирающее действо разворачивается в Златоглавой, поначалу не так-то просто. Разработчики из Targem Games не стали нам доказывать, что и они тоже могут воссоздать Кремль, Красную площадь и ВДНХ, и ограничились намеками. Впрочем, даже если в архитектурных особенностях столичных построек ты не силен, сомнений в географическом положении не останется, как только окажешься в подземке. Вот они, родные голубые вагончики с выбитыми стеклами и облупившейся краской, ставшие приютом для инопланетных тараканов... Вдоволь побродив по заброшенным шахтам метрополитена, населенным агрессивными и безжалостными пришельцами, бедолага протагонист вновь выбирается на поверхность, где исчадия Роя приготовили ему еще более теплый прием. Полуразрушенные кирпичные постройки, завалы из песка, камней и металлолома, полыхающий на каждом углу огонь, затянутое тучами, мрачное, давящее на психику небо, брошенные «икарусы» и желтые маршрутки, засохшая кровь на стенах, разбросанные повсюду ошметки плоти, обугленные деревья и кусты – не обладая современным движком, екатеринбургской студии все же удалось создать действительно запоминающиеся антуражи пришедшего в запустение города. А вот логово пришельцев вышло не столь впечатляющим. Пещерам, где повсюду снуют твари-захватчики, явно недостает деталей и интересных художественных решений.



Московский метрополитен после атаки пришельцев несколько изменился.

КРИЗИС САМОИДЕНТИФИКАЦИИ

Личность главного героя загадочна. На вид ничем не примечательный мужчина с внушающей уважение мускулатурой и кирпичной физиономией (которая давно забыла о том, что такое мимика) становится катализатором сюжета после того, как его ненароком кусает инопланетная гадина. Нашедшие беднягу на улице солдафоны посчитали, что тот отбросил копыта. И притащили страдальца в укрытие, не подозревая, что тем самым подписали себе смертный приговор. Очнувшийся протагонист почувствовал прилив сил, с приложением которых проблем не возникло: бойцы сопротивления, принявшиеся яростно всаживать в атлета одну очередь за другой, не оставили тому выбора.

Несмотря на трагедию героя, сочувствия он не вызывает. И все потому, что авторы не потрудились как следует описать его загадочную личность. Ведь однозначно отвечать на вопрос, кто он и откуда, и тем самым раскрывать карты раньше времени вовсе не обязательно: пролить свет на душу протагониста можно через его внутреннюю борьбу, смятение и

Факты

8 умений, которые нужно развивать

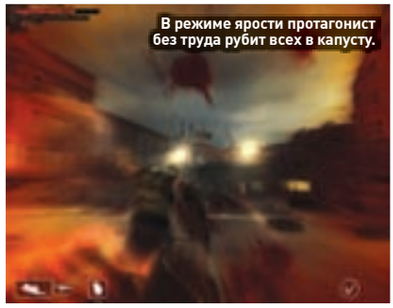
4 мутации главного героя

1 разрушенная российская столица

1 увлекательная мини-игра с построением ДНК

Очнувшийся протагонист почувствовал прилив сил, с приложением которых проблем не возникло.

Вот пример того, как нужно использовать собранный ДНК-материал.


В режиме ярости протагонист без труда рубит всех в капусту.

страдания. Это и попытались сделать в Targem Games, но получилось слишком уж топорно, невыразительно.

ТРАНСФОРМАЦИИ

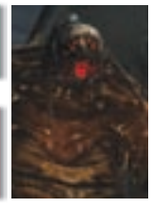
Условно «Симбионт» можно разделить пополам: в первой части мы идем в госпиталь за лекарствами, которые должны облегчить страдания бедняги, сражаясь и с людьми, и с пришельцами, во второй – помогаем сопротивлению одолеть захватчиков. Столь «неожиданный» сюжетный поворот отражается на игровом процессе: если поначалу мы больше обходимся автоматом и дробовиком, то события, следующие за сценарным водоразделом, проходят под знаком ближнего боя.

Дело в том, что укус монстра помимо адской боли подарил протагонисту чудесную возможность собирать и усваивать инопланетный ДНК-материал. Одолев в первый раз новый вид представителей Роя, герой получает уникальное умение. «Симбиоз» позволяет поглощать жизненную силу пришельцев и взаимодействовать с инопланетными механизмами, «взгляд чужого» – увидеть невидимых тварей и знаки, оставленные незваными гостями на полу и стенах, «ярость» – впасть в звериное состояние (slo-mo, возросший урон и пополнение полоски здоровья при каждом удачном попадании прилагаются). «Эволюция» ускоряет регенерацию, «оружие Роя» увеличивает повреждения от атак, «энергощит» поглощает удары и отражает снаряды. Полученные способности можно и нужно развивать. Добытыми из побежденных врагов и коконов ДНК-ячейками необходимо соединять зеленые и красные сегменты в оригинальной мини-игре (смотри скриншот справа вверху). Происходящие с героем трансформации отражаются и на его внешнем облике. Сначала у него вырастают симпатичные хитиновые когти, потом твердым панцирем покрывается голова, затем – спина и ноги. К концу игры нашего старого знакомого не узнать: он весь в органической броне. Из правой конечности вылезает пушка, в арсенале наряду с обычными появляются энергетические гранаты. Но сложнее всего врагам устоять перед натиском его острых, как клинки, рук, с помощью которых к тому же можно провести пару-тройку эффектных добиваний. Не маловато ли?

Этот вопрос можно адресовать игре в целом. Складывается впечатление, что «Симбионт» лишь проба пера екатеринбургской студии в новом жанре. Разработчики явно придержали массу интересных идей, подарив нам короткую затравочку, но, надо признать, интересную и довольно качественную. Надеемся, что амбиции Targem Games простираются далеко за пределы очерченных в «Симбионте» границ. Ждем более содержательного, насыщенного и глубокого продолжения. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

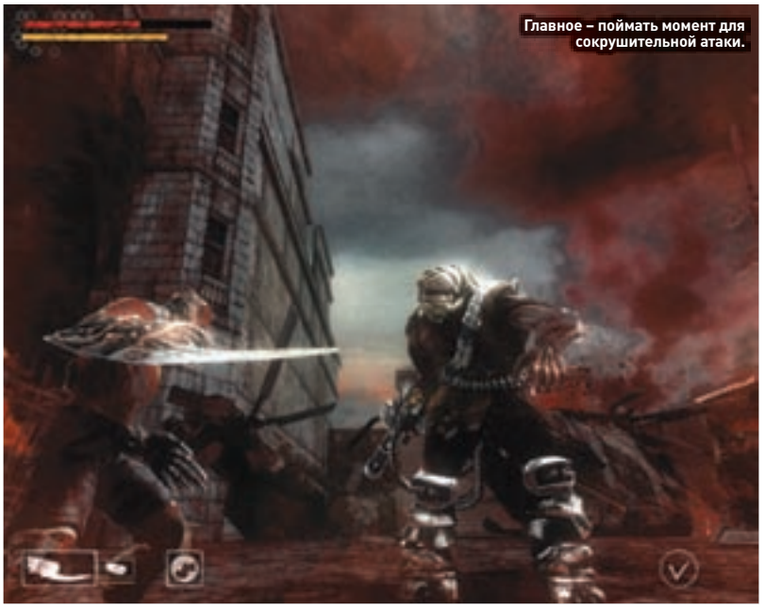


Оригинальные дизайнерские решения; нестандартный подход к прокачке героя; отличное звуковое и музыкальное сопровождение.

Слабая сюжетная линия; главный герой недостаточно раскрыт; скудный набор атак и добиваний; не самая современная графика; неважный дизайн некоторых уровней.

7.0

Короткая демонстрация того, что Targem Games сильна не только в рейсингах.


Главное – поймать момент для сокрушительной атаки.

На протяжении всей игры нас неоднократно усаживают за турель.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 7.2

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 Премьера стратегии Europa 1400: The Guild.

2006 Выход продолжения, игры The Guild 2.

2007 Студия 4Head выпускает первое дополнение – The Guild 2: Pirates of the European Seas.

2008 Релиз The Guild 2: Venice. Немцы осваивают Адриатическое побережье.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Средневековый трактир. Пиво, девки, мадригал.

Заседание совета венецианских олигархов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 4.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 3.6

THE GUILD 2: VENICE

ЕСТЬ ГОРОД ЗОЛОТОЙ

ЖАНР ИГРЫ
Life Simulator/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
JoWood Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
4HEAD Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.theguild2.com
ПОХОЖЕСТЬ
The Guild 2, The Guild 2: Pirates of the European Seas

Владычица Адриатики, блистательная и великолепная Венеция... Этот расположенный на 118 островах город стал главным торговым центром Средиземноморья, обителью поэтов и базой отважных контрабандистов. Потомки древних венетов всегда гордились своей свободой, но воевали гораздо реже, чем торговали. Большую часть конфликтов удавалось решить путем переговоров. Все зависело от мудрости и обаяния дожа – главы венецианского государства.

Должность эта сейчас вакантна – авторы стратегии The Guild 2 выпустили очередное дополнение, посвященное делам венецианским. Пришло время примерить золотой колпак дожа и красные византийские башмаки. Ты перенесешься в 1400 год от Рождества Христова, в эпоху наивысшего расцвета и благоденствия купеческой республики.

Указанный период выбран неслучайно. Именно тогда Венеция достигла наивысшего могущества и присоединила к себе Брешию и Бергамо, завоевала Ионические острова. В республике процветали науки и ремесла, венецианские купцы путешествовали по всему миру, умножая богатства и без того небедного государства.

Пасмурная Балтика осталась далеко позади, впереди – солнечная Адриатика. Ты начнешь свою карьеру в качестве рядового гражданина с капиталом в 10 тысяч золотых дукатов. Сумма вполне достаточная, чтобы купить дом и мастерскую, получить дворянский титул и найти себе спутницу жизни. Только от тебя зависит, какой путь развития выберет герой: станет лесорубом или портным, отправится ловить рыбу или займется горным делом. К знакомым по прошлым играм профессиям добавилось еще две: стекольщик и наемник.

Глобальные задачи остались прежними – накопить денег, сделать карьеру или стать главарем преступного клана. На выбор предлагаются четыре исторических сценария. В первом, Venice, придется заняться экономикой самой Венеции, тогда как Trieste посвящен развитию другого итальянского города – Триесты. В борьбе за власть тебе необходимо проявить навыки дипломатии, объединить три враждующих венецианских района и помирить между собой конкурирующие купеческие семьи. Крайне сомнительно, что немцы будут делать еще один addon. Графика в игре явно устарела. Тот же Дворец дожей выглядит новым только снаружи, внутри это привычная городская управа. The Guild 2 требуется не косметический, а капитальный ремонт с перепланировкой. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Сбалансированный геймплей, добротная экономическая модель, тщательно воссозданная венецианская архитектура и классическая музыка на аккомпанементе.

Проблемы с сейвами (иногда невозможно загрузиться со своей записи), угловатая графика и надоевшие по прошлым частям интерьеры.

6.0

Шанс поуправлять виртуальной Венецией. Построить палаццо и завести персональную гондолу.

Пасмурная Балтика осталась далеко позади, впереди – солнечная Адриатика.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
Corbina telecom
akado
НТВ+ ПЛЮС
СТРИМ
qwerty
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996 Основана компания Aspyr Media.

2003 Компания контролирует 60 процентов развлекательного контента для «Макинтошей».

2007 Aspyr Media портирует на PC игру Guitar Hero 3: Legends of Rock.

Если сыграть определенную последовательность нот без ошибок, включится особый режим. Толпа от такой игры впадает в экстаз, а очки сыплются в копилку с удвоенной скоростью.

Стрелка, упавшая в зеленый сектор на приборе справа, – индикатор настроения слушателей. Пара фальшивых аккордов, и обожание сменится свистом.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 5.9

GUITAR HERO: AEROSMITH

ПОКАЖИ МНЕ СВОЙ КАПОДАСТР!

ЖАНР ИГРЫ
Simulator

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

РАЗРАБОТЧИК
Aspyr Media

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.guitarhero.com/ghaerosmith

ПОХОЖЕСТЬ
Сериал Guitar Hero, Rock Band

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Стивен Тайлер (Steven Tyler), солист Aerosmith, человек-рот

ЗАМЫСЕЛ

Расчет светлых голов из студии Harmonix, придавших бренду Guitar Hero вторую космическую скорость, оказался верен. Потенциальные покупатели с удовольствием заплатят и за диск с игрой, и за красивую коробочку, и за пластиковый контроллер в форме гитары, и за набор пластиковых контроллеров в виде двух гитар, барабанной установки и микрофонной стойки. Последнее, правда, пока относится только к новому проекту Harmonix, бренду Rock Band – с «Героями гитары» ребята завязали. Ностальгией можно выгодно торговать, как и основательно подзабытым ощущением свободы.

Не стоит удивляться тому, что в Guitar Hero играют вполне взрослые люди: собственно, нажатие пяти кнопочек в такт музыке сложно назвать игрой, это скорее способ активной медитации. Взгляните на названия: сегодня мы собрались здесь по поводу Guitar Hero: Aerosmith, в следующем году ожидается Guitar Hero: Metallica, буквально только что была подтверждена разработка игры с простым названием Beatles. Здесь продают воспоминания – очень ходовой товар.

30 ЛЕТ ТОМУ НАЗАД

Впрочем, к товару и впрямь никаких претензий. Guitar Hero: Aerosmith – игра стопроцентно аутентичная, с невероятно классными песнями и их адекватным аккордным рисунком на воображаемой гитаре, с историческими декорациями и живым видео главных героев, с удивительно точно схваченным духом 70–80-х, когда гитарная музыка и впрямь казалась удачным преемником эсперанто. Покупать дорогой комплект с контроллером не обязательно – во-первых, можно использовать «гитары» из прошлых версий игры, во-вторых, вполне комфортно играется и с клавиатуры, если только вас не смущает возможность заработать артрит после пяти сыгранных подряд треков: даже на самом простом уровне сложности измученные пальцы требуют отдыха минуты через три интенсивного солирования. Комплектация Aerosmith на удивление щедра: кроме шедевров титульного коллектива библиотека игры содержит песни The Clash, The Kinks, New York Dolls и даже шедевры Ленни Кравитца; если заработанных изнуряющими концертами денег достаточно, в местном магазине можно купить с десяток бонус-треков.

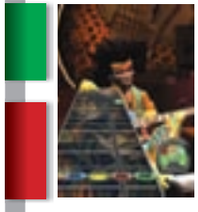
СДЕЛАТЬ ХОТЕЛ КОЗУ?

Удивительно дело, но Guitar Hero: Aerosmith – живой пример того, как рынок и искусство могут комфортно сосуществовать. Оказывается, достаточно взаимного уважения и правильно выбранной тональности, остальное рок-н-ролл сделает сам. И действительно, если от Sweet Emotion в исполнении трехмерных музыкантов по спине все так же пробегают мурашки – что ж, тут не грех заплатить и за коробочку, и за диск, и за кусок пластика, похожий на гитару. **PG**

Здесь продают воспоминания – очень ходовой товар.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



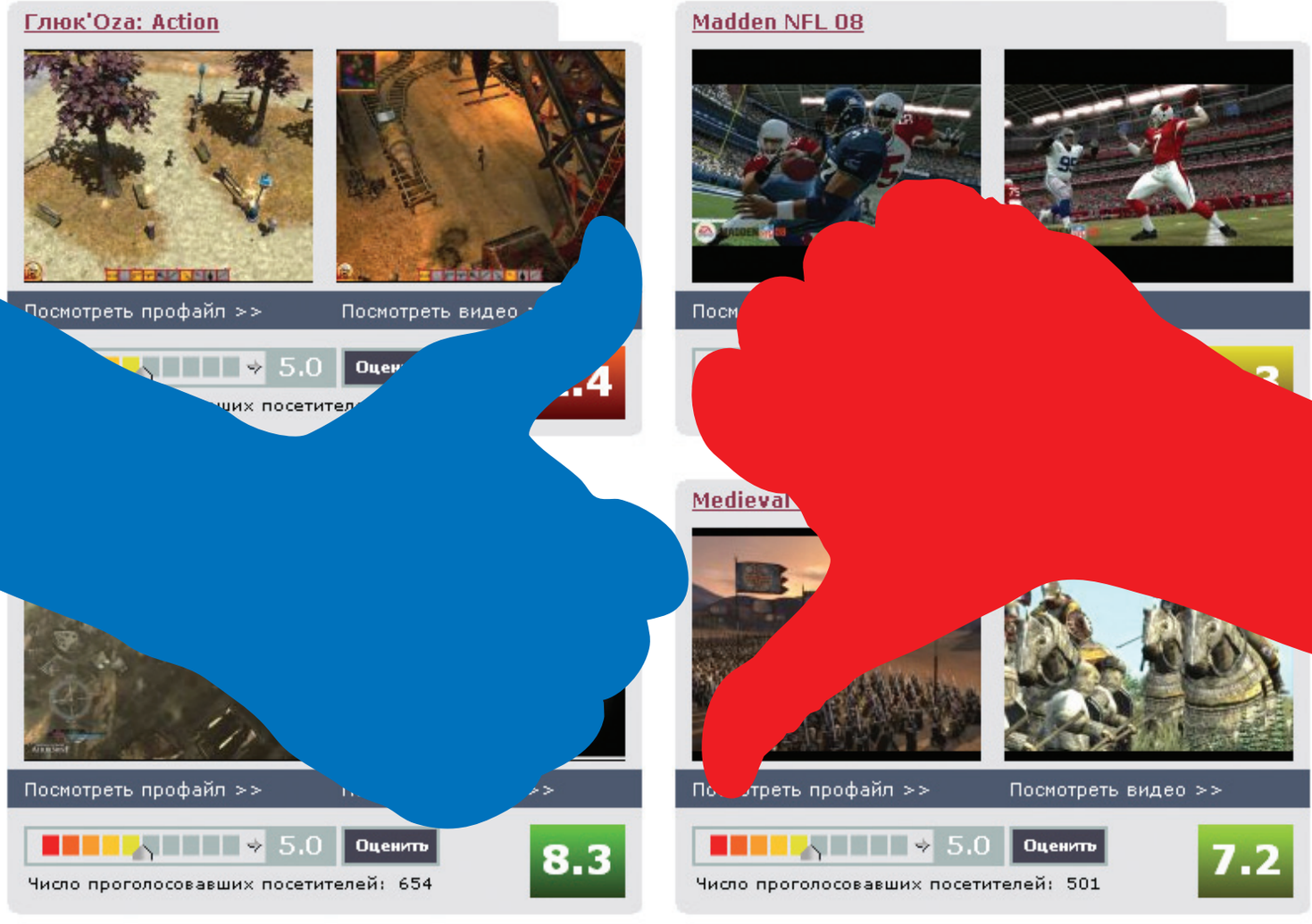
Мощнейший подбор композиций, удобное управление с клавиатуры, настоящие «смиты» в межмиссионных роликах.

Слабая анимация некоторых персонажей, скудный выбор во внутриигровом магазине, отсутствие обещанных треков от Deep Purple и The White Stripes.

8.5

Блистательное дополнение к лучшему на сегодняшний день гитарному симулятору.

ПРОГОЛОСУЙ ЗА ЛЮБИМУЮ ИГРУ!



Не согласен с мнением редакции? Поставь свою оценку каждой обозреваемой в номере игре еще до выхода журнала!

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1993 Студия Egosoft выпускает свою дебютную игру Flies Attack on Earth.

1999 Выходит релиз первой части X-сериала – X: Beyond the Frontier.

2005 Появляется суперпопулярный любительский мод The X-Tended Mod. Он и станет прототипом для игры X3: Terran Conflict.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Штаб-квартира компании TerraCorp.

Видео-рецензия на диске!

Портал и еще одна голубая планета, так похожая на Землю.

X3: TERRAN CONFLICT

ВОЗВРАЩЕНИЕ СО ЗВЕЗД

ЖАНР ИГРЫ
Space Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Egosoft
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.egosoft.com/games/x3_tc
ПОХОЖЕСТЬ
Elite, X3: Reunion

«Она такая маленькая – наша планета, голубая горошина, затерявшаяся в космическом пространстве. Я зажмурил один глаз, закрыл ее большим пальцем, и Земля исчезла со звездного неба», – удивлялся американский астронавт Нил Армстронг. Человек, сделавший тот самый первый исторический шаг по поверхности Луны. С его лунной прогулки и началось освоение землянами космоса, движение к звездам. Много сотен лет спустя, году в 2912-м, другой астронавт – капитан Кайл Уилльям Бреннан оказался на самой окраине Галактики. Там, в мерцающей туманной глубине, он потерял свою голубую горошину – любимую Землю.

Поискам дороги домой посвящены четыре серии культового космосериала с большой X в заголовке. Кайл Бреннан сражался с жестокими ксенонами и охотился на пиратов, строил свою торговую империю и путешествовал по космосу, но никогда не забывал о главном – нужно найти способ вернуться, чего бы это ни стоило. Кайл так и не увидел синее земное небо, его мечту осуществил младший Бреннан – Джулиан. Во время войны с хааками он лишился всего отцовского капитала, едва не распрощался с жизнью, зато убедился, что Земля действительно существует и на ней живут люди.

Пятая по счету игра звездной саги – X3: Terran Conflict переносит геймера в знакомые по урокам астрономии декорации. В центре конфликта – наш многострадальный геоид, родина слонов, Джорджа Лукаса и бигмаков. Земля! Сей факт вовсе не означает, что границы игровой географии сузились до пределов Солнечной системы, напротив, мир стал еще больше и разнообразнее. Но, чтобы оценить все красоты X-вселенной, тебе понадобится действительно могучий компьютер – вроде зловредного HAL 9000 из «Космической одиссеи»; в крайнем случае двухъядерный P-IV с тремя гигами оперативки. Иначе масштабные баталии превратят игру в эффектное слайд-шоу.

Движок остался прежним. Его использовали в прошлой части – космосиме X3: Reunion и успешно эксплуатируют вот уже три года подряд. Авторы сосредоточились на геймплее, оставив вселенную без особых видимых изменений: туманности поражают, планеты удивляют, звезды завораживают – что еще нужно настоящему космонавту, мечтающему увидеть все чудеса этого мира? Улучшена экономика. Теперь есть возможность руководить процессом на расстоянии. Получать информацию о самых выгодных сделках и своевременно отдавать команды, строить на оживленных путях станции и фабрики по производству товаров инородного потребления. Либо просто собирать космический лут: теперь не нужно мучиться с захватом контейнеров – достаточно оказаться с ними рядом, чтобы багаж очутился в трюме.

X3: Terran Conflict дает тебе полную, головокружительную свободу выбора. Игрок волен заниматься чем и где угодно. Во избежание полнейшей анархии в игре есть сюжетная нить, но обнаружить ее весьма затруднительно. Хорошо, что авторы используют простые и понятные пиктограммы, обозначающие тип задания. Ищи «синие книжки», и ты продвинешься к финалу. Остальные миссии

В центре конфликта – наш многострадальный геоид, родина слонов, Джорджа Лукаса и бигмаков. Земля!

Факты

14 типов кораблей

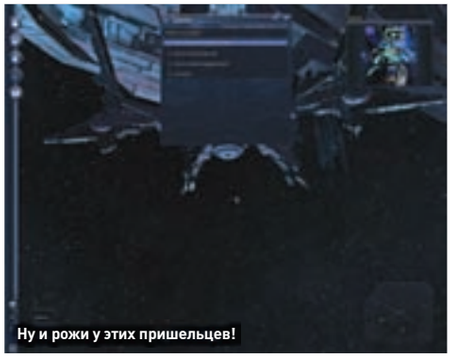
4 альтернативных сюжета

8 мега-корпораций

5 типов миссий

генерируются случайным образом, выполнять их можно до бесконечности и полного геймерского удовлетворения.
У тебя появилась уникальная возможность повкалывать на службе у земных капиталистов. Вся власть принадлежит восьми мегакорпорациям, и в каждой можно сделать карьеру. Дослужиться до звания «Индустриальная легенда» или «Герой профицита». Причем никто не заставляет заполнять трудовую книжку и быть преданным идеалам «золотого коридора». Действуй на свое усмотрение, у нас – свободная игра. Вовсе необязательно иметь «земную прописку». Сценаристы предлагают как минимум четыре варианта развития этого сюжета. Уставшему от звездных баталий геймеру можно переключиться на более мирную деятельность и стать торговцем либо растерять остатки совести и переквалифицироваться в сплита-убийцу. Как и любой качественный космосимулятор, X3: Terran Conflict сделана под профессиональный джойстик, коим должен обладать каждый уважающий себя астролетчик. За неимением такого девайса тебе придется зубрить очень замысловатую игровую аппликатуру и многочисленные сочетания клавиш. Благо все можно настроить под свои руки, как удобно. Игра кажется сложной и недружелюбной только в самом начале. Встроенного летного туториала явно недостаточно, чтобы освоить премудрости геймплея. Хорошо, что есть богато иллюстрированный мануал, где все расписано подробно и понятно. Один крайне пессимистично настроенный товарищ однажды сказал: «Закончится X3 – и жанр умрет. Исчезнет за ненадобностью. Ведь сегодня разработчики стараются сделать свои игры максимально простыми, доступными широчайшей аудитории. Кто захочет заморачиваться с раскладкой и докупать "железо", чтобы выполнить все системные требования?» С товарищем трудно не согласиться. На наших изумленных глазах происходит тотальная казуализация нашей индустрии. Впору снимать еще одну «Бесконечную историю», где космолетчики вместе с паладинами будут сражаться против зуможаб и египетских вышибалок. X-серия – одна из последних по-настоящему хардкорных игр, играть в которую можно, как в «Элиту», – годами. Неспроста в мануале красуется предупреждение: «Забудь про общение и жизнь». С радостью забудем, ведь X3: Terran Conflict, пожалуй, лучший экономический космосимулятор уходящего года, а вся серия – пример того, как нужно делать подобные игры. **PG**

Экран торговли. Каждая станция специализируется на определенном типе товаров.


Ну и рожи у этих пришельцев!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Огромный мир, совершенная экономическая модель, шанс стать главой межпланетной корпорации, новые типы кораблей, упрощенный интерфейс.

Сложные поиски сюжетных квестов, не особенно дружелюбное управление, ошибки со скриптами и масса дополнительных нюансов делают игру развлечением для избранных.

9.0

Замечательный олдскульный космосимулятор для всех ценителей жанра; хочется верить, что это не последний эпизод сериала.

Придется поработать межпланетным таксистом. Нужно доставить персонал на энергоцентраль.

При желании можно купить целую станцию, лишь бы кредитов хватило.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.5**

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Фирменные американские и европейские издания!

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Grand Theft Auto Classics Collection

832 р.

Baldur's Gate 2 The Collection

1248 р.

Diablo II + Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)

910 р.

Neverwinter Nights 2 Gold (US)

1820 р.

Age of Conan: Hyborian Adventures (US)

2080 р.

Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)

1820 р.

Metal Gear Solid 2: Substance (US)

1300 р.

StarCraft Battle Chest (русс.док.)

416 р.

Microsoft Flight Simulator X Deluxe DVD (US)

2340 р.

Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition (US)

2210 р.

Играй просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 — В Киеве основана студия Unicorn Games Studio.

2007 — Премьера игры «XIII век: Слава или смерть».

2008 — Выход дополнения «XIII век: Русич»

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Всего на поле помещается до 32 тысяч воинов.

Один такой юнит может быть собран из 2 тысяч полигонов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» — 8.2

XIII ВЕК: РУСИЧ

ИСКУССТВО ПОБЕЖДАТЬ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Unicorn Games Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 2.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-6
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.13century.com
ПОХОЖЕСТЬ
Rome: Total War, Medieval 2: Total War Kingdoms

Была в моем детстве замечательная книга – увесистый том с красной звездой на потертой обложке. Ее автор историк Анатолий Митяев написал энциклопедию для будущих командиров. Подарил нам настоящее приключение и заставил гордиться ратными подвигами славных предков. Столь же благородным образовательным целям служит «Русич» – первое и пока единственное дополнение к игре «XIII век: Слава или смерть».

Как и было обещано, разработчики устранили многие ошибки и недостатки, напустили в кадр побольше тумана и заново переписали историю главного героя – святого князя Довмонта Псковского. Литовец по происхождению, он отдал жизнь за русскую землю. Пришлый воин стал защитником своей новой родины, женился на внучке Александра Невского и одержал немало славных побед, в том числе в битве при реке Великой. Тогда, в 1299 году, под стенами Пскова он разбил многочисленное тевтонское войско.

«XIII век: Русич» – военная антология, состоящая из восьми важнейших для истории Руси сражений, незаслуженно забытых потомками. Каждому пятикласснику известно, где и когда произошло Ледовое побоище. Псы-рыцари отправились на дно Чудского озера, Невский произнес в камеру свою крылатую фразу и... На этом познания большинства заканчиваются.
Авторы «Русича» хотят напомнить нам подзабытую историю, подробно реконструируя события тех славных лет. Нет, геополитической карты ты так и не увидишь: разработчики обещают сделать ее в следующей своей игре, пока будем довольствоваться тактикой. Ты построишь укрепления, спрячешь в молочно-белом тумане засадные полки и пойдешь в разведку. Искусственный интеллект стал куда более сообразительный. Отряды умело маневрируют на поле боя и не устраивают давки, и уже никто не хочет оказаться под дружественным огнем своих же лучников. Юниты реагируют, выходя из зоны обстрела, – только что не матерятся. Графика стала... нет, не лучше – симпатичнее. Волшебный туман маскирует огрехи моделек, сглаживая острые углы и заусенцы. Но что правда, то правда – деталей поприбавилось, при желании можно рассмотреть орнамент на уздечке. Расставаться с такой красотой жалко, да и не нужно – твои дружинники будут набирать опыт и переходить из миссии в миссию, с тем чтобы в финале зайти победным маршем в родной город и еще раз услышать вечное: «Кто с мечом к нам придет, от того меча и погибнет». PG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Улучшенная производительность, историческая достоверность, тщательно реконструированные сражения, прокачка, туман войны, новый сетевой режим.

Слишком короткая сюжетная линия и множество тактических нюансов делают игру особенно сложной, а это удовольствие не для всех.

8.5

Подарок всем любителям военной истории, отличный повод вспомнить подзабытые ее страницы.

Ты будешь строить укрепления, прятать в молочно-белом тумане засадные полки и ходить в разведку.

Факты

7 восстановленных до мельчайших подробностей трасс

8 реальных автопроизводителей и один вымышленный

11 этапов в шведских и норвежских городах

Company, Volkswagen AG и PSA Peugeot Citroen проблем не возникло. Все в порядке и с именами гонщиков. В игре представлены 23 пилота, в том числе выступающий за шведскую команду KMS на Audi A4 россиянин Александр Львов (просьба не путать с участвующим в WTCC Александром Львовым из Golden Motors).

ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

Трассы воссозданы с поразительной точностью. От дизайнеров не ускользнула ни одна мелочь. Например, на шведской Mantorp перед поворотом на участке со сложно выговариваемым названием Mjolbysvangen они не забыли положить свежий слой асфальта, а чуть подальше – нарисовать стоящих возле экскаватора рабочих. Во время поездки по норвежской Valer стараешься получше разглядеть боковым зрением растущие вдоль дороги высокие деревья, в результате чего теряешь концентрацию и не успеваешь притормозить перед очередным резким поворотом. Звукорежиссер разбавил симфонию ревущих моторов, скрипящих тормозных колодок, стирающихся об асфальт покрышек и вопящих зрителей обрывками фраз комментатора. Мелочь, а приятно.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Насколько разработчики воссоздали норов каждой «лошадки», судить не беремся. Для этого надо прокатиться с ветерком на всех представленных в игре автомобилях, а потом сравнить свои реальные ощущения с виртуальными. Как минимум им удалось передать отличия между передне- и заднеприводными автомобилями. С первыми довольно просто: во время неудачного поворота достаточно крутануть руль в сторону заноса, и передние колеса вернут машину на нужную траекторию движения. Со вторыми намного сложнее: не рассчитал скорость – получай снос задней оси и резкий разворот на 90, а то и на все 180 градусов. Чтобы почувствовать эти нюансы, необязательно покупать дорогие руль и педали. Достаточно обычной клавиатуры. Зато навороченный контроллер потребуется всем, кто хочет занять призовые места на самом высоком уровне сложности при максимально реалистичных настройках.

К сожалению, приятное впечатление от физической модели портит обидный глюк. После дозаправки и смены шин надо проехать некоторое расстояние по пит-лайну и вырулить на основную дорогу. В этот момент машина запросто проскакивает сквозь преграждающие путь автомобили соперников.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

У SimBin Development Team получился великолепный addon. Конечно, хотелось бы увидеть нечто большее, да желательно на новом графическом движке, но ничего не поделаешь, приходится радоваться малому. И еще один немаловажный момент: в STCC: The Game доступен не только шведский чемпионат, но и все трассы, автомобили и гонщики из оригинальной игры. Так что если кто-то хотел, но по каким-то причинам не сумел познакомиться с RACE 07: Official WTCC Game, то ему непременно стоит купить STCC: The Game. Фактически он приобретет два классных автосима по цене одного. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

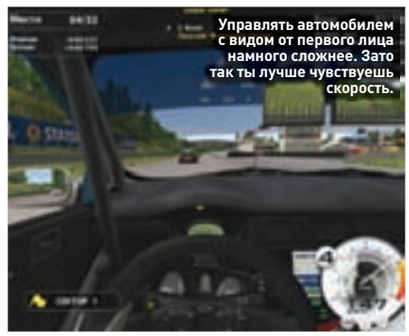
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Разработчики смогли передать все тонкости управления различными марками автомобилей; добавлен голос комментатора на трассе; реалистичная физическая модель.

Нет лицензии от Daimler AG на Mercedes Benz C200; глюк с проскакивающими друг через друга машинами на пит-лайне; музыкальное сопровождение осталось без изменений.

7.5

Лучшее дополнение в линейке компании-разработчика. Рекомендуется всем поклонникам автосимуляторов.



Управлять автомобилем с видом от первого лица намного сложнее. Зато так ты лучше чувствуешь скорость.

Благодаря гибкой системе настроек ты сможешь заточить свой автомобиль под особенности той или иной трассы.

Если не участвовать в квалификационном заезде, то всякий раз придется стартовать с самой последней позиции.

Ничтожное отставание от лидера в 0.48 секунды можно без проблем сократить уже на следующем повороте.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 3.6

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 В июне предприниматель Йен Белл (Ian Bell) совместно с известным шведским гонщиком Хенриком Русом (Henrik Roos) основал SimBin Development Team.

2004 В мае вышел дебютный проект компании – GTR: FIA GT Racing Game. Игра удостоилась высоких оценок в прессе.

2005 В ноябре состоялся релиз GT Legends. Автосимулятор установил новые стандарты в своем жанре.

2006 В ноябре компания запустила новый гоночный сериал RACE: The Official WTCC Game.

2007 В сентябре вышло продолжение сериала – RACE 07: Official WTCC Game.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

STCC: THE GAME

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
SimBin Studios

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
SimBin Development Team

ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-25

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stccgame.se

ПОХОЖЕСТЬ
GTR Evolution, RACE 07: Official WTCC Game

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайнер Диего Сартори (Diego Sartori)

Условный рефлекс – штука коварная. Любители автогонок довольно быстро привыкли к тому, что каждую осень SimBin Development Team выпускает первоклассный симулятор. Поднабравшись опыта и развив производственные мощности, компания наладила штамповку летних дополнений. Так, в июне 2007-го появилась RACE: Caterham, а в минувшем августе состоялся релиз GTR Evolution.

Вполне логично, что этой осенью геймеры ожидали увидеть на прилавках магазинов или полноценное продолжение одного из предыдущих продуктов SimBin, или какой-нибудь абсолютно новый проект. Увы, в коробке с надписью STCC: The Game скрывается всего лишь addon к Race 07: The Official WTCC Game. Ощущаешь себя собачкой Павлова. В назначенный час загорелась лампочка, только вместо большого куска свежего мяса принесли маленькую сардельку. Что делать? Довольствоваться тем, что есть, или в знак протеста отодвинуть миску в сторону?

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Если мне не изменяет память, то последний добротный автосимулятор, целиком и полностью посвященный шведскому шоссейно-кольцевому чемпионату кузовных автомобилей, выходил аж восемь лет назад (появившаяся на свет в 2005 году откровенно слабая аркадная поделка Swedish Classics GP не в счет). Назывался он Swedish Touring Car Championship 2. Релиз первой части состоялся годом ранее. Обе игры создала Digital Illusions. Да-да, это не ошибка. В конце XX века сотрудники тогда еще мало кому известной компании из Стокгольма специализировались на автогонках и вряд ли могли предположить, что в новом веке они войдут в историю компьютерных игр как авторы самой популярной серии сетевых FPS. Этим летом суммарный тираж всех эпизодов Battlefield перевалил за отметку 17 миллионов экземпляров.

Впрочем, мы отвлеклись. Итак, что собой представляет Swedish Touring Car Championship? Соревнование разделено на 11 этапов и проходит на семи трассах (шесть расположены в Швеции, одна – в Норвегии). С 1996 до 2005 года включительно STCC проводилась примерно по тем же правилам, что и WTCC. Затем под давлением богатых команд формат изменился: количество заездов сократилось с двух до одного, а из немецкой серии DTM в гонку перекочевало шоу с обязательным пит-стопом. Кстати, в следующем сезоне устроители соревнований планируют вернуться к старой схеме.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В чемпионате участвуют основательно переработанные серийные автомобили от известных фирм-производителей. Подавляющее большинство из них – переднеприводные. Задние приводы стоят только на представительницах третьей серии BMW (E46 и E90) и загадочной BMS Incognito. У многих читателей наверняка возник вопрос: «Что еще за Бэ-Эм-Эс такая? Впервые о ней слышу». Дело в следующем. Разработчики почему-то не смогли договориться с концерном Daimler AG, поэтому им пришлось переименовать легко узнаваемый на трассе Mercedes Benz C200 в BMS Incognito.

С лицензиями от General Motors, Ford Motor Company, FIAT Group, Honda Motor

В STCC: The Game доступен не только шведский чемпионат, но и все трассы, автомобили и гонщики из оригинальной игры.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996 — В Милане усилиями Антонио Фарины (Antonio Farina) основана новая компания Milestone.

2000 — Самая славная страница в истории Milestone – состоялся релиз Superbike 2000.

2008 — Судьба двух главных серий мотосимов теперь в руках Milestone. Нам уже страшно.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

MOTOGP 08

SBK-08 LITE

Стоит немного перегазовать на старте – и вот байк уже встает на заднее колесо.

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
Capcom

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Milestone

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.playmotogp.com

ПОХОЖЕСТЬ
Superbike World Championship 08, MotoGP '07

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Валентино Росси (Valentino Rossi), прославленный мотогонщик

Знакомые с серией MotoGP читатели наверняка удивились, не увидев в шапке материала шести заветных букв, много лет подряд гарантировавших нам высокое качество главного мотосериала. Речь о компании Climax, гоночное подразделение которой купила Disney Interactive Studios, после чего поспешила переименовать первую в Black Rock Studio. THQ потеряла лицензию на самый популярный чемпионат, а игра MotoGP – своих талантливых разработчиков. Следующие пять лет за ней присматривает Capcom, опрометчиво поручившая создание очередной части небезызвестной итальянской конторе.

Milestone себя давно зарекомендовала как усердный производитель блеклых и унылых рейсингов. Помнишь Evolution GT, SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo? Одна тоскливее другой, не правда ли? Однако это все автомобили, резонно возразят немногочисленные поклонники творчества апеннинской студии. И правда, с двухколесными средствами передвижения у макаронников дела в былые времена обстояли лучше. Но неплохие в общем Superbike World Championship, Superbike 2000, Superbike 2001 вышли еще на рубеже веков. А это, извините, было давно – и неправда.

Не далее как минувшим летом студия тряхнула стариной. Да так тряхнула, что песок посыпался. Замах у Superbike World Championship 08 был будь здоров – хардкорщики замерли в трепетном ожидании мегасимулятора, но удара, по сути, так и не последовало. Да, в SBK-08 нам вежливо (и навязчиво) предложили настраивать какое-то немыслимое число параметров байка и изучать хоть до посинения подробную телеметрию, проникаясь духом слаженно работающей команды. Но самого главного – захватывающих соревнований – мы так и не дождались.

«Что ж, парни размялись, вспомнили, что к чему. Почему бы им не учесть промахи, допущенные в SBK-08, в своем новом проекте и не сделать из MotoGP 08 конфетку?» – предполагали оптимисты. Действительно, почему бы и нет? Но... кукиш нам вместо работы над ошибками. Milestone не мудрствуя лукаво применила операцию «копировать-вставить» (хорошо знакомую спортивному отделению EA) и была такова. И правда – чего тратить силы зря, когда с магическим сочетанием MotoGP продукт все равно разойдется приличным тиражом? Пока сделавшие свое дело парни неспешно потягивают мохито, нежась под солнцем на пляжах Сардинии, мы разберемся, почему им не следовало выплачивать отпускные.

БЕГ НА МЕСТЕ

Беглого взгляда на MotoGP 08 достаточно, чтобы недовольно поморщиться и гневно выругаться. Ну где это видано, чтобы следующая игра серии выглядела хуже предыдущей? Движок MotoGP '07 уплыл к THQ одновременно с тем, как права на чемпионат проследовали в об-

Монополист рынка мотосимуляторов не справился с возложенной на него ответственностью. MotoGP 08 вышла хуже предшественницы от Climax.

Факты

3 класса – 125, 250 «кубиков» и MotoGP

3 уровня сложности (средний – наш выбор)

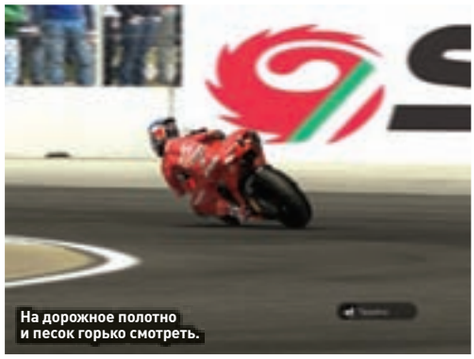
27 кругов катают в MotoGP (нам можно 1, 3, 5 или 10)

ратном направлении, а мощностей собственного Milestone хватило лишь на обработку приличных моделей байков и (с грехом пополам) пилотов. Хотя последних обделили должной анимацией (только взгляните на эти ужасающие падения!). Со словом «анимация» итальянцы, похоже, знакомы, но лишь понаслышке. Шутки шутками, но как объяснить абсолютно статичное окружение треков? Даже флаги на трибунах и те будто одарила пронзительным, обращающим в камень взглядом горгона Медуза. В толпе конвульсивно подергивающихся картонных зрителей на сей раз редкое затишье: видать, происходящее на треках, которым катастрофически не хватает деталей, их совсем не увлекает.

Бедолаг можно понять. Развлечения на сей раз действительно посредственные. Да еще эти раздражающие ограничения в режиме карьеры: перед тем как попасть в высшую лигу, будь добр откатать по сезону в классах 125 и 250 «кубиков». Желаем ли мы уделять свое драгоценное внимание маломощным «мопедам», никто, разумеется, не спрашивает.

Зато нам у Milestone есть что спросить. Ну вот хотя бы про тюнинг. Никого мини-игра «раскрась свой байк кружочками и квадратиками» в особый восторг не приводила, но зачем же вместо доработки ее просто выкидывать? Плевать Milestone хотела не только на визуальный, но и на технический тюнинг. Пусть в более аркадной MotoGP '07 от Climax настроек мотоцикла было больше, чем в претендующей на реализм MotoGP 08 от Milestone, – авторам по барабану. Богатейшие опции Superbike World Championship 08 отправились на помойку – все, за исключением четырех: скорости поворотов и переключения передач, жесткости подвески и покрышек. Негусто, правда?

Величественные конструкции, не правда ли?


На дорожное полотно и песок горько смотреть.

Особенно не хватает возможностей SBK-08 на сложности «симулятор». Байк непреднамеренно встает на заднее колесо на старте; его словно мощной, накатившей на трассу волной выносит на обочину на каждом втором повороте, но игрок бессилен. И потому лучше остановиться на среднем уровне. Без неприятной тряски и пробуксовки заднего колеса при слишком агрессивном вождении не обойтись, зато совладать с полутора сотнями рвущихся вперед килограммов и при этом не почувствовать себя слабаком, способным играть лишь в аркаду, более чем реально.

Однако счастье будет недолгим. Компьютерные гонщики-болванчики, обученные самым разнообразным (и, надо заметить, весьма забавным) приемам, быстро изменят возникшее положительное впечатление к худшему. Авторы наказали им двигаться исключительно по накатанной, и это наставление пилоты выполняют безукоризненно. Даже если на пути последних оказывается игрок – или другие бездушные клоны. Что происходит после, описывать бесполезно. Не игра, а комедия. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

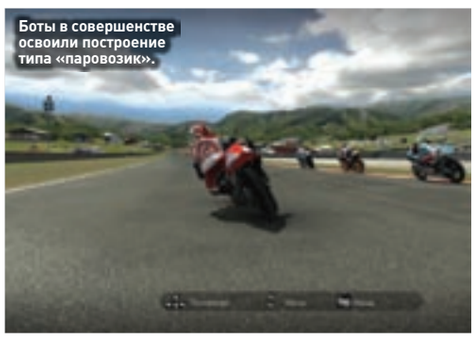
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

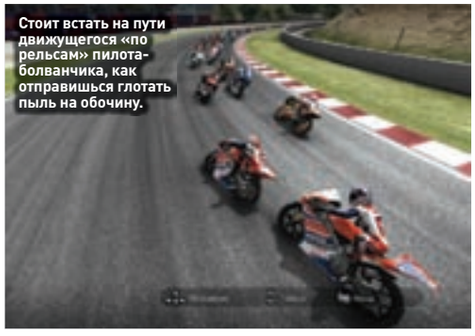
Все пилоты, мотоциклы, производители комплектующих и треки официального чемпионата MotoGP в сборе; помимо карьеры присутствует режим испытания.

Кислый игровой процесс; скудные возможности по настройке байка; абсолютно статичные треки; устаревшая графика; отсутствие экстрим-режима.

6.0

Облегченная версия Superbike World Championship 08. Шаг назад по сравнению с MotoGP '07.


Боты в совершенстве освоили построение типа «паровозик».


Стоит встать на пути движущегося «по рельсам» пилота-болванчика, как отправишься глотать пыль на обочину.

На спине гонщика красуется имя производителя покрышек Dunlop. Между тем с 2008 года компания больше не поддерживает MotoGP.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997

На приставке PlayStation выходит первая игра серии Dynasty Warriors.

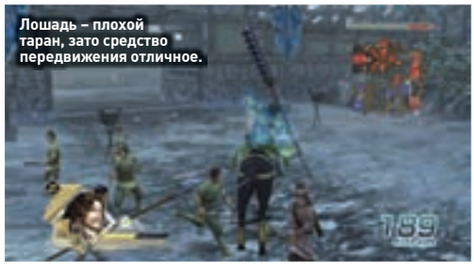
2007

В японских магазинах появляется Dynasty Warriors 6 для Xbox 360 и PlayStation 3.

2008

Суммарные продажи всех частей и версий Dynasty Warriors перевалили за 10 миллионов копий.

Внешность обманчива: несмотря на лосины с ромашками, девушка стреляет из лука со скоростью автоматической турели.



Лошадь – плохой таран, зато средство передвижения отличное.

Ради старого доброго сплит-скрина Dynasty Warriors 6 можно простить многое.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.5**

DYNASTY WARRIORS 6

ПОНАЕХАЛИ!

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
KOEI

РАЗРАБОТЧИК
Omega Force

ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dynasty-warriors6.co.uk

ПОХОЖЕСТЬ
Samurai Warriors 2, Warriors Orochi

В уходящем году японская фирма KOEI стремительным консольным бульдозером проехалась по индустрии компьютерных игр. Сначала вышла экстравагантная Warriors Orochi, затем невнятная Samurai Warriors 2 и зубодробительная Romance of the Three Kingdoms 11. И это только начало...

Демона усмиряли, самураев гоняли – значит, настало время почувствовать себя китайским воином эпохи Трех Царств. Сяхоу Дунь? Или, быть может, Лю Бэй? В шестой Dynasty Warriors под полсотни знаменитых личностей, и о каждой можно подробно узнать в любезно предоставленной энциклопедии. Правда, о том, почему, по версии KOEI, одна половина героев Китая похожа на девочек, а другая – на клубных вышибал, в ней ни слова.

Dynasty Warriors 6 предлагает абсолютно идентичный Warriors Orochi экшен (огромные пространства, борьба за ключевые позиции – этакая Battlefield в восточной интерпретации) и три полноценных режима. В обширной кампании есть уникальные для каждого персонажа мотивации и ролики. «Свободная игра» подходит для быстрых и непринужденных набегов, а «Испытания» привносят в монотонную резню спортивный элемент. Жаль, что с фантазией у разработчиков совсем плохо: так или иначе все сводится к «беги и руби!». Буквально через пару часов забеги по контрольным точкам начинают утомлять. Ролевая система незатейлива, нормальный мультиплеер так и не завезли, а местные «авторитеты» неимоверно тупы и даже не пытаются пользоваться блоками. Чего уж говорить об инертной, выстроганной из поленьев массовке.

Главные (и по сути единственные) заметные нововведения Dynasty Warriors 6 – чуть менее линейные карты и появление у одного персонажа оружия дальнего боя. Если раньше серия ассоциировалась с мечами и дубинами, то теперь к ним добавился симпатичный лук. Чтобы не получить критическую дозу затрещин, стрелять из этой штуковины лучше издалека, тем более что игрушка учтиво прощает мелкие промахи.

Дряхлому графическому «моторчику» попытались подкрутить гайки, но слесарь, видимо, был слеп и пьян. Единственное, на что способен обновленный движок, – кушать мегагерцы большой столовой ложкой да стыдливо замыливать корявый мир пресловутым блумом. Был бы свеж геймплей, мы бы закрыли глаза, а так... Как принято говорить в моем племени, это простенькая забава для тех, кому действительно нечего делать. Теперь с эксклюзивными тормозами и шейдерами! **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Дизайн персонажей порадует любителей аниме; обширная энциклопедия и симпатичные видеоролики для знатоков истории Китая времен Трех Царств.

Блеклая графика и тотальное однообразие; сюжет и стиль оценят лишь ценители культуры Востока; без геймпада к игре лучше не подходить.

5.5

Еще один продукт (жизнедеятельности) фирмы KOEI: про честь, доблесть и китайцев.

Дряхлому графическому «моторчику» попытались подкрутить гайки, но слесарь, видимо, был слеп и пьян.

ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

http://eia.msn.ru

(game)land
ОРГАНИЗАТОР

msn.ru
msn
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР

ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

Срок подачи заявки **до 15 декабря**

Призовой фонд **$50 000**

Первый в России конкурс web-проектов среди энтузиастов

Во все времена самые прекрасные шедевры создавались энтузиастами. Ведь это люди, которые делают своё любимое дело – не ради зарплаты и не для начальства, а ради себя и для таких же, как они – for enthusiasts by enthusiasts. Каждый из них смотрит на Мир своими глазами и хочет донести до остальных свой взгляд – свои мысли и эмоции. Никто и никогда не сделает дело так хорошо, как человек, который искренне и безвозмездно живёт им. Эти люди делают нашу жизнь ярче и интересней, они стирают границы и рушат стереотипы. Мы поддерживаем их уже более 16 лет. Теперь для этого существует Enthusiast Internet Award.

mazda
СПОНСОР КАТЕГОРИИ АВТО

OKLICK
СПОНСОР КАТЕГОРИИ GAMING

реклама

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996 Студия Treyarch открывает свои двери.

2001 Treyarch переходит в собственность Activision.

2002 Treyarch выпускает игру Spider-Man, приуроченную к премьере кинофильма.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

Видео-рецензия на диске!

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

ЧЕРНАЯ СТРАНИЦА В ЖИЗНИ СПАЙДЕРМЕНА

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
Treyarch и Shaba Games

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.seizecontrol.com

ПОХОЖЕСТЬ
Spider-Man: Friend or Foe, Spider-Man 3: The Game

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Человек-паук

Человек-паук уже успел поприсутствовать более чем в 50 играх. Среди них и текстовые квесты, и файтинги, и даже пара обучающих программ для детей. В Treyarch решили проявить оригинальность и в качестве очередного проекта сотворить нечто особое. Web of Shadows и вправду получилась весьма своеобразной смесью платформера с RPG.

На первый взгляд игра выдержана в классическом аркадно-приставочном стиле – прыгаешь по крышам, разбрасывая во все стороны паутину, и крушишь врагов с помощью разнообразных комбо. Консольное управление по традиции перенесено на клавиатуру самым ужасающим образом: чтобы с ним справиться, желательно самому быть человеком-осьминогом. Но не все так просто. Как и положено в любой RPG, нам предоставлен выбор между тремя классами: Человек-паук красный, синий и черный. Класс определяется костюмом Спайдермена (причем сменить туалет можно прямо в полете) – каждое трико дает герою различные навыки и диктует свою тактику. Так, одетый в красное герой делает ставку на скорость, в черном, наоборот, движется медленнее, но бьет больнее. Кроме того, для каждого костюма Человек-паук постепенно накапливает очки опыта, которые позволяют покупать новые приемы. Увы, при всем номинальном разнообразии на деле Web of Shadows сводится к бесконечному повторению необходимой комбинации клавиш. В графе «Задачи миссии» впору так и писать: «X раз нажмите "прыжок", чтобы добраться до госпиталя», «X раз нажмите "удар", чтобы перебить врагов»... В общем, будь готов к тому, что Web of Shadows серьезных задач не ставит и глубиной не отличается, а на не слишком ярых поклонников подобных развлечений и вовсе навевает скуку.

Web of Shadows получилась весьма своеобразной смесью платформера с RPG.

Факты

1 город Нью-Йорк, в котором развивается сюжет

3 разных боевых костюма доступны Спайдермену

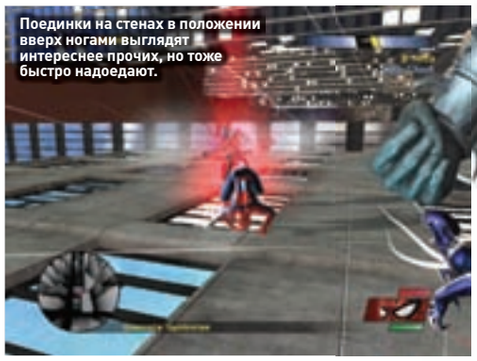
13 супергероев и суперзлодеев появляются в игре

ЖИЗНЬ НАСЕКОМЫХ

Историю светлые головы Treyarch тоже придумывали сами – нас ждет рассказ об очередном противостоянии Человека-паука и его главного врага, инопланетного паразита по кличке Веном (данная пакость наделяет человека сверхспособностями, в обмен навязывая свою злую волю). На сей раз Веном научился размножаться по методу агента Смита, превращая мирных граждан в себе подобных.

Сюжетная линия – опять же как положено в RPG – дает нам свободу выбора. В Web of Shadows предусмотрено около десяти ситуаций, когда ты будешь поставлен перед выбором между темной и светлой сторонами силы. В зависимости от твоего предпочтения повествование может повернуть в ту или иную сторону и вывести на одну из нескольких концовок.

Сама идея довольно неплоха, вот только сюжет у Treyarch при любом раскладе развивается предсказуемо. К тому же история пестрит ляпами: то «добрый» Спайдермен без тени сомнения идет по трупам мирных граждан, то соратники Человека-паука при посторонних называют его по имени. В общем, и здесь разработчики Treyarch справились не лучшим образом. **PG**


Поединки на стенах в положении вверх ногами выглядят интереснее прочих, но тоже быстро надоедают.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Возможность самому выбирать поведение в той или иной ситуации выглядит интересно – вероятно, у тебя возникнет смутное желание пройти игру несколько раз...

...которое может испариться сразу же, как вспомнишь о необходимости вновь пробиваться сквозь однообразные толпы врагов с помощью одинакового набора приемов.

6.5

Ни одна из оригинальных идей Treyarch не сработала – в итоге получилась обычная скучноватая поделка «по мотивам».

Опять фанаты сбежались за автографами...

«Ну и где тут ваш человек-тапок?»

Спайдермен в чер... в афроамериканском костюме.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **5.3**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.6**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

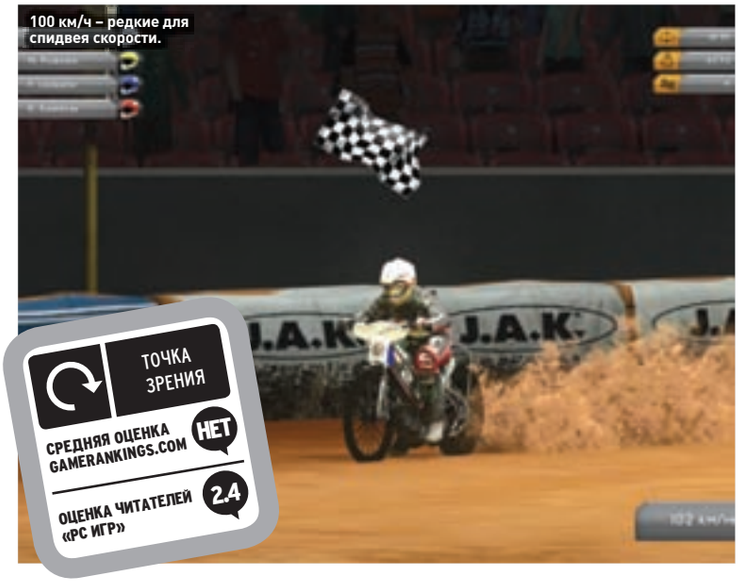
1991 — Основанная в этом году компания сначала выступала дистрибьютором компьютерных игр в Польше.

2003 — Techland обзавелась лицензией FIM и выпустила первую игру серии.

2004 — Состоялся релиз лучшей гоночной игры компании Xpand Rally.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Фальстарт жестоко карается мгновенной дисквалификацией.



100 км/ч – редкие для спидвея скорости.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 2.4

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3

ПОНАЕХАЛИ

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
Techland

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Techland

ПОЙДЕТ
Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sgp.techland.pl

ПОХОЖЕСТЬ
Speedway 2000, FIM Speedway Grand Prix, FIM Speedway Grand Prix 2

Видимо, к спидвею Techland питает особую страсть. FIM Speedway Grand Prix 3 – уже четвертый проект в линейке невзрачных, безынтересных игр, посвященных специфическим кольцевым мотогонкам. И, судя по настрою поляков, не последний.

Невооруженным глазом видно, что FIM Speedway делалась на коленке в условиях жесткого дефицита финансирования. Но, брось поляки на создание проекта лучшие кадры своей компании и позаботься о соответствующих денежных вливаниях, сомневаюсь, чтобы из него получилось что-нибудь стоящее. Все дело в специфике спидвея, который вряд ли увлечет обывателя. Четыре безумца нарезают круги длиной 300–400 метров на трассе с гаревым (реже земляным, травяным или ледовым) покрытием, проходя повороты на контролируемых заносах. Не хочу обидеть любителей этого вида спорта, но в качестве развлечения широкому кругу зрителей просмотр такого рода состязаний едва ли годится. Ничуть не интереснее вышел и интерактивный вариант спидвея в исполнении Techland.

Grand Prix – основной режим, который вместил в себя 11 этапов, проходящих на стадионах по всей Европе. Если бы не тип поверхности и не размеры овала, отличить один трек от другого было бы крайне проблематично: все те же картонные зрители на трибунах, все то же невзрачное ночное небо, все та же огромная низкодетализованная текстура травы. За флаги и рекламные плакаты с «расческой» по краям, эффекты частиц и освещение по технологии прошлого века авторов хочется «поблагодарить» отдельно. Казалось бы, за плечами поляков отменная (в том числе с технологической точки зрения) Xpand Rally – когда же они успели растерять мастерство?

Однако совсем ни на что не годной FIM Speedway назвать не решусь. Игра хоть средь бела дня на скоростном поезде со всеми удобствами доставит вас в мир сновидений. Поворот, занос, выравнивание, поворот, занос, выравнивание – и вот мы уже клюем носом и боремся с накатившей сонливостью. Те, кто выйдет из этой схватки победителем, откроют скромные возможности тюнинга. Новый движок, трансмиссия и покрышки позволят вырваться вперед уже на старте – только чтобы не смотреть на убогие столкновения мотоциклов. Те же, кому не удастся уложить на лопатки собственную скуку, скорее всего, закроют приложение и забудут, что ярлык FIM Speedway Grand Prix 3.exe когда-то существовал на их рабочем столе. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★ 2.0
ГРАФИКА	★★ 2.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★ 2.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★ 3.0

Реальные гонщики и арены; живые, эмоциональные комментарии; публика шумит, моторы рычат – звуковое сопровождение на уровне.

Скучный, монотонный игровой процесс; графика соответствует стандартам пятилетней давности; безынтересный режим карьеры; никудышный тюнинг.

3.0

Сильнодействующее снотворное. Перед применением проконсультируйтесь со специалистом.

Четыре безумца нарезают круги длиной 300–400 метров на трассе с гаревым покрытием, проходя повороты на контролируемых заносах.

iPhone 3G

Зачем возиться с клеем и ножницами, когда
в салонах МТС тебя ждет не просто телефон,
а потрясающий iPhone 3G! Такой стильный подарок
создаст по-настоящему праздничное настроение!
А в сочетании с тарифом «Новогодний» от МТС
это модное мобильное решение на весь год!

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

SHOOTER

FAR CRY 2

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.farcry2.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Far Cry 2 можно описать как помесь Grand Theft Auto и Oblivion. Главное сходство заключается в «формате» игрового мира: перед нами огромная «песочница», где всегда можно найти множество заданий, выполняемых в относительно свободной последовательности.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

ACTION

DEAD SPACE

РАЗРАБОТЧИК: EA Redwood Shores
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/deadspace
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

Все ужастики, что выйдут после Dead Space, обречены на сравнение с этим восхитительным проектом. Столь цельной и захватывающей игры не было давно. Даже признанные лидеры жанра уходят в тень Dead Space. Так хорошо нас уже долгое время не пугали!

ЧТО ЕЩЕ?

PURE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

ASSASSIN'S CREED
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

SIMULATION

КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

РАЗРАБОТЧИК: Eagle Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.digitalcombatsimulator.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Детализированная игра, живущая по реальным правилам, обладающая живой атмосферой, – один из лучших симуляторов года. И дело здесь не в отсутствии конкурентов. Перед нами уже не «игра про вертолеты», а самая настоящая цифровая копия Ка-50.

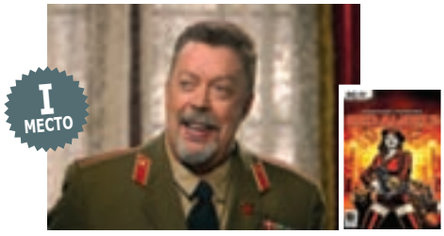
ЧТО ЕЩЕ?

X3: ЗЕМНОЙ КОНФЛИКТ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3



РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/redalert
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Советский Союз, Объединенные нации и Империя восходящего солнца делят планету на части. Абсурд и сплошное противоречие под стратегическим соусом – в лучших традициях старой доброй Red Alert.

ЧТО ЕЩЕ?

XIII ВЕК: РУСИЧ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: fallout.bethsoft.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

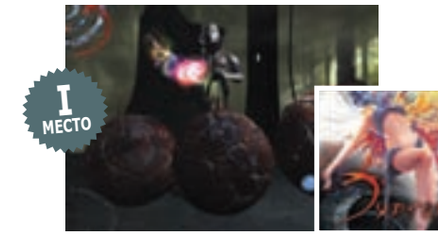
ЧТО ЕЩЕ?

MASS EFFECT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

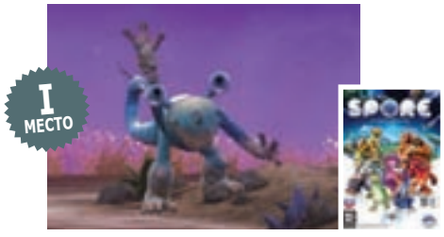
ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

SPORE



РАЗРАБОТЧИК: Maxis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.spore.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (58)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Ты приходишь в Spore не для того, чтобы пройти ее, а для того, чтобы хорошо провести время. Если уж мы так хотим повесить на игру ярлык, пусть это будет «симулятор галактики». Делай что хочешь, ты можешь быть уверен в одном: разумная жизнь всегда найдет, чем тебя удивить.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

IMPERIUM ROMANUM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

РАЗРАБОТЧИК: Konami
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.pesunites.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Прошло время, когда лидерство японских разработчиков было неоспоримым. EA Canada сократила разрыв до минимума. Pro Evolution Soccer 2009 сильна в одних компонентах, FIFA 09 – в других, но в целом между этими футбольными симуляторами можно поставить знак равенства.

ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 09
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

РАЗРАБОТЧИК: Funcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ageofconan.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Создатели Anarchy Online много лет корпели над виртуальным воплощением Хайборийской эпохи, и теперь любой желающий может пожить в жестоком фэнтезийном мире, придуманном Робертом Говардом.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

КОРСАРЫ ОНЛАЙН
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

С 1 НОЯБРЯ ПО 31 ЯНВАРЯ ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

PC ИГРЫ + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ

2300 руб. (НА 15% ДЕШЕВЛЕ ЧЕМ ПРИ ПОКУПКЕ В РОЗНИЦУ)

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ДО 31 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

ПЛЮС ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ,
МАРТОВСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ЯНВАРЯ.

DVDXpert

Total DVD

«Страна Игр»

«Хакер»

«Железо»

«IT спец»

«Мобильные компьютеры»

«Свой бизнес»

«Лучшие Цифровые Камеры»

Sync

Maxi Tuning

Mountain Bike Action

ONBOARD

Total Football

«Хулиган»

ВПИШИТЕ В КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ (В ПРЕДЕЛАХ МКАД) ДОСТАВКА МОЖЕТ ОСУЩЕСТВЛЯТЬСЯ БЕСПЛАТНО С КУРЬЕРОМ "ИЗ РУК В РУКИ" В ТЕЧЕНИЕ 3-Х РАБОЧИХ ДНЕЙ С МОМЕНТА ВЫХОДА НОМЕРА НА АДРЕС ОФИСА ИЛИ НА ДОМАШНИЙ АДРЕС.

ВНИМАНИЕ! ВТОРОЕ СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПРИ ПОДПИСКЕ НА КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ

PC ИГРЫ + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD И СТРАНА ИГР + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

- ОДИН НОМЕР ВСЕГО ЗА 155 РУБЛЕЙ (НА 25% ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ В РОЗНИЦУ)
- ПЛЮС БЕСПЛАТНАЯ ПОДПИСКА НА ЛЮБОЙ ЖУРНАЛ (GAME)LAND НА 1 МЕСЯЦ!

ЗА 6 МЕСЯЦЕВ – 3150 РУБ.
ЗА 12 МЕСЯЦЕВ – 5580 РУБ.

■ ВЫГОДА ■ ГАРАНТИЯ ■ СЕРВИС ■

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - ↘ по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   - ↘ по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   - ↘ по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
- ↘ в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- ↘ в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

Подписка на журнал «Игры» на 6 месяцев стоит 1300 руб. Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

☐ Прошу выслать бесплатный номер журнала

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

THE X-FILES

ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Обновление дашборда Xbox 360 – самое значимое событие в жизни «ящика» за все время его существования. Все милые косметические изменения вроде новых графических тем и системы аватаров выглядят детскими игрушками по сравнению с главной новостью: после установки обновления игры можно будет инсталлировать на жесткий диск Xbox 360. Революционное событие случилось без лишней помпы и ненужных аффектаций – и тем вдвойне примечательны все плюсы этого очевидного решения. Во-первых, опробовавшие новинку счастливчики утверждают, что исчезли все проблемы с долгими загрузками и подгрузкой текстур во время игры. Во-вторых, из-за ненужности постоянного обращения к приводу для чтения дисков значительно снизился шум, издаваемый консолью. В-третьих, зафиксировано значительное снижение температуры внутри «бокса», что снижает возможность перегрева системы практически до нуля. В-четвертых, многие пользователи заверяют, что после установки игр на жесткий диск те стали... существенно красивее! Речь идет, в частности, о GTAIV и Fable 2. Редакционная коллегия рубрики X-files, конечно, скептически щурится, но... кто его знает. А вдруг и впрямь... красивее?

HALO 3: RECON

С КЕМ ВЫ, МАСТЕР ЧИФ?

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
Bungie Software
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мастер Чиф, которого в игре не будет
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.halo3.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года

СВЯЩЕННОЕ

Имя серии Halo следует произносить дрожащим голосом, с придыханием: всякий раз, когда с людских губ слетает это слово, в мире продается еще миллион копий Halo-игр. Человек не успел набрать в грудь воздуха, а с прилавков уже исчезло тысяч 200 дисков! С такими вещами, конечно, не шутят. Серьезные люди из Microsoft все это, разумеется, понимают и потому всуе своего золотого тельца не поминают. Зато если помянут, то только держись: земля под ногами вибрирует, критики-сноб бледнеют, профильная и непрофильная пресса начинает нервно считать нули в потенциальных отчетах о прибыли. Чувствуете вибрации? Так и есть, опять случилось.

О Halo 3: Recon стало известно в начале октября – на ежегодном токийском игровом конвенте. На следующий после анонса день студия Bungie собрала самых проверенных журналистов в одном месте и раскрыла некоторые детали грядущего хита. Лейтмотивом собрания стало высказывание одного из разработчиков: «Recon – наш подарок преданным фанам».

ПЛАВАЛИ, ЗНАЕМ

Дело в том, что, являясь по сути большим дополнением, игра позиционируется как полноценный самостоятельный шутер. Нечто подобное мы наблюдали в случае с Crysis Warhead – и этот проект ожиданий не оправдал. Получится ли у Recon? Спрашиваете! Практически наверняка получится, потому что если в Bungie говорят, что играть в Halo3: Recon можно часами, значит, так оно и есть; и если обещана отдельная сюжетная линия, накалом и интенсивностью ничуть не уступающая оригинальной Halo 3, – она будет.

Главный герой не имеет с Мастером Чифом ничего общего, более того, великий боец в дополнении не появится вообще. Под нашим руководством выступает безымянный пехотинец, который оказался в самой гуще событий Halo 2, точнее, их финальных аккордов. Повествование начнется сразу после эпической битвы за город: нашему пехотинцу волею судьбы придется вернуться на Землю, в оккупированный ковенантами экзотический населенный пункт Нью-Момбаза. Собственно, там и развернутся ключевые события игры.

ПЕРЕМЕНЫ И КОНСЕРВАТИЗМ

Воевать по-прежнему можно будет сообща: Recon поддерживает совместную игру четырех человек, кроме того, уже гарантирован новый сетевой контент. Очевидно, имеются в виду новые карты для мультиплеерных режимов игры, причем заявлено, что весенний бонус-пак к Halo 3 – явление иного порядка и в Recon карты из Mythic Map Pack не войдут. Для совсем уж увлеченных припасена тысяча очков достижений (achievements). Тем не менее, говорят разработчики, игру нельзя назвать командной в полном смысле этого слова: особой подмоги от электронных напарников ждать не стоит, вдобавок ко всему наш пехотинец совсем не напоминает машину для убийства, какой является Мастер Чиф. Это, впрочем, не значит, что Recon сделает крен в сторону стелс-тактики: просто, поясняют авторы, у игрока будет много вариантов преодоления того или иного препятствия. Означает ли это, что в Halo появится иной, отличный от фирменного стиль прохождения? Да, означает. Перенесется ли этот «особый» стиль в сетевые баталии? Нет, там все оставлено как есть, в классическом виде.

О РАЗНОМ

Пока что информация о Halo 3: Recon крайне скупа. Сделав еще несколько туманных намеков («эта игра – лишь начало новой ветви во вселенной Halo; мы хотим продлить жизнь этой великолепной истории и не желаем бросать ее на пике популярности; кроме Recon

ЧАРТЫ

Встречаем тяжелую артиллерию: в американских чартах первые три места держат дебютанты, и это только начало. По слухам, не попавшая в эти таблицы Fallout 3 уже успела продаться в количестве, какое не снилось всем предыдущим частям сериала, вместе взятым, включая спин-офы! Новогодние праздники все ближе, так что стоит ждать новых потрясений, а пока... пока злорадно ухмыльнемся десятому месту Madden NFL (продажи которой недавно перевалили за миллион копий) и отметим первое место FIFA 09 в чартах британских: если игру признали на консервативных Островах, значит, она и вправду удалась. А вот помпезная Too Human, увы, рухнула на десятое место, пропустив вперед яркие гонки Pure и свежий боевик из серии Brothers in Arms.

Продажи в США, 20–25 октября 2008 года

1. **Fable 2, Microsoft**
2. **Far Cry 2, Ubisoft**
3. **Midnight Club: Los Angeles, Take 2**
4. Rock Band 2, Electronic Arts
5. Saint's Row 2, THQ
6. Dead Space, Electronic Arts
7. Spider-Man: Web of Shadows, Activision
8. NBA 2K9, Take 2
9. FIFA 09, Electronic Arts
10. Madden NFL 09, Electronic Arts

Продажи в Великобритании, 20–25 октября 2008 года

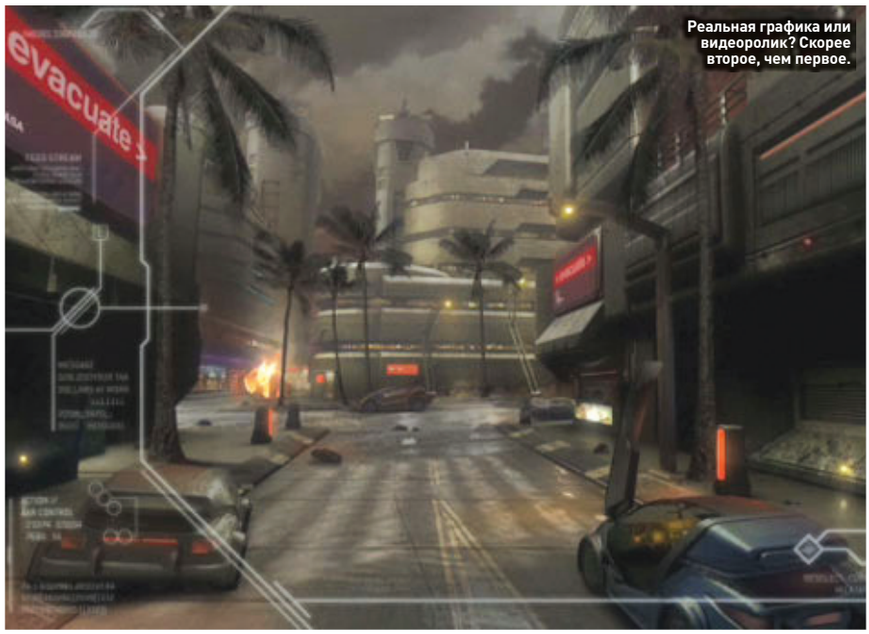
1. **FIFA 09, Electronic Arts**
2. **Brothers in Arms: Hell's Highway, Electronic Arts**
3. **Star Wars: The Force Unleashed, LucasArts**
4. Pure, Disney Interactive Studios
5. Tiger Woods PGA Tour 09, Electronic Arts
6. Halo 3, Microsoft
7. Mercenaries 2, Electronic Arts
8. Battlefield Bad Company, Electronic Arts
9. Grand Theft Auto IV, Take 2
10. Too Human, Microsoft

Игру нельзя назвать командной в полном смысле этого слова: особой подмоги от электронных напарников ждать не стоит.

есть и другие проекты, над которыми студия сейчас работает»), разработчики хлопнули дверью перед журналистами, оставив их наедине с собственными мыслями и все нарастающей вибрацией под ногами. До релиза почти год, выход игры запланирован на осень следующего года, так что времени на заочное знакомство предостаточно... Но игры из серии Halo – они очень, знаете ли, странные: вроде бы и ничего особенного, а не оторваться, вроде бы и неказистые, но нет-нет да и приснятся холодной ночью; вроде бы и так все понимаешь, а знать о любом, даже самом маленьком, Halo-проекте хочется все, вплоть до цветовой гаммы травы под ногами. Так что сделаем небольшую паузу – и обязательно вернемся к Halo 3: Recon через несколько месяцев, когда эфемерный скелет обрастет мышцами.

Дебютный ролик Halo 3: Recon гораздо более эффектен, чем информативен. Даже фанаты Halo не сразу поймут, что к чему.

Коричневая жижа – так мы можем охарактеризовать содержимое этой картинки.



Реальная графика или видеоролик? Скорее второе, чем первое.

Вполне возможно, что в Halo 3: Recon мы побываем не только в обычных, но и в каменных джунглях.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ?

Если одиночную кампанию Fracture проще всего охарактеризовать как очередной фантастический экшен со спорными претензиями на гениальность, то с мультиплеером дела намного интереснее. Многопользовательский режим – это совсем другая игра с новыми ощущениями и правилами. Начинается онлайн-аттракцион без особых выкрутасов: дюжина озверелых мужиков, восемь примитивных режимов (несколько видов Deathmatch, Capture the Flag, King of the Hill) и восемь скромных арен не располагают к особо близким отношениям. Ровно до того момента, пока не вспомнишь, что Fracture экшен не простой, а с терраформингом.

Вот, скажем, что ты делаешь, когда у тебя кончаются боеприпасы в какой-нибудь Unreal Tournament? Сначала ищешь укрытие, затем лихорадочно отстреливаешься из пистолетика и в итоге все равно получаешь ракетой по лбу. Во Fracture из неловкого положения можно выйти куда элегантнее. Нет патронов? Моментально возводим перед собой приличных размеров пригорок и улепетываем куда подальше, не опасаясь за тылы.

Подобных мелочей и хитростей сотни. Именно из них складывается такая важная штука, как индивидуальность, которая, к сожалению, проявляется во Fracture лишь в том случае, если ваша консоль подсоединена к интернету.

ловоломки. Как правило, требуется закинуть гранату под какой-нибудь объект и дождаться результата. Примитивно? Разработчики предпочитают словосочетание «просто для понимания».

Бодрости и оригинальности Fracture хватает от силы на полтора-два часа, затем мозг начинает скучать. Три продолжительных акта Джет только и занимается тем, что заигрывает с ландшафтом да отбивается от толп однообразной генетически модифицированной солдатни. Меж тем немногочисленные битвы с боссами реализованы из рук вон плохо – знай себе пали в подсвеченные болевые точки. Игре очень не хватает бонусных зон, в которые можно попасть, лишь перекопав половину уровня. Не то чтобы тайников не было совсем, просто награда за смекалку совершенно бестолковая: либо боеприпасы, либо фиолетовые ячейки памяти, открывающие доступ к никому не нужному тренировочному полигону.

ПОДОЗРИТЕЛЬНОЕ СХОДСТВО

«Моторчик» собственной выделки здорово справляется с терраформингом и к всеобщему удивлению демонстрирует картинку, напоминающую все главные хиты для Xbox 360 разом. Разработчики не скрывают, что просто свалили в один котел Halo, Gears of War, Too Human и Mass Effect. Видимо, Day 1 Studios надеялась получить философский камень. Кто ж знал, что получится пестрый булыжник? Музыка разочаровала – ни одной запоминающейся композиции. И это при том, что за некоторые мелодии отвечал человек-оркестр Майкл Джиачино (Michael Giacchino), написавший шикарный саундтрек к сериалу «Остаться в живых» (Lost). Мотивчики у маэстро, бесспорно, получились приятные, сочные, но совершенно пресные и безликие.

Зато персонажи отменно озвучены не самыми плохими американскими актерами и довольно убедительно произносят бородатые голливудские шутки и угрозы. Этого, правда, оказалось недостаточно для того, чтобы вытянуть игрушку из глубокой ямы под названием «собственные амбиции». Fracture с размаху шандарахнулась о те же ржавые грабли, что и недавняя Too Human, где шикарные и, главное, свежие задумки были подпорчены вопиющим однообразием и не всегда адекватной реализацией. Обидно... **PG**

НОВОСТИ

METAL GEAR SOLID 4 НА XBOX 360?

Судя по стремительно утекающей информации, компания Konami в скором времени может объявить о переносе стелс-экшена Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots на Xbox 360. Напомним, что игрушка совсем недавно дебютировала на PlayStation 3 в качестве эксклюзива. Представитель Konami Ёситака Араи (Yoshitaka Arai) заявил буквально следующее: «Мы проанализировали спрос и пришли к выводу, что MGS4 для Xbox 360 гарантированно ждет бешеный успех. Ничего не обещаем, но почему бы и нет?»

На заявление мгновенно отреагировал глава Xbox LiVE Джон Шапперт (John Schappert): «MGS4 на нашей приставке? Да это проще пареной репы! У нашей приставки хватит мощности».

ФЛЕШКИ И ВИНЧЕСТЕРЫ НАРОДУ

Тотальное обновление интерфейса Xbox 360 под названием New Xbox Experience стало доступно для владельцев приставки 19 ноября. Но вот незадача: аппетиты возросли, и теперь заматеревшей консоли подавай лишние 128 мегабайт памяти. «А где же их взять?» – спрашивают «счастливые» владельцы неполноценной от рождения Xbox 360 Core с 64-мегабайтной флешкой на борту.

Microsoft почуяла, что пахнет жареным, и пошла на самоотверженный шаг: каждый обладатель комплектаций Xbox 360 Core или Xbox 360 Arcade, предоставив идентификационные номера консоли, получит возможность приобрести винчестер на 20 гигабайт по беспрецедентно низкой цене – около 25 долларов. Флешки на 256 мегабайт щедрые редмонцы планируют раздавать нуждающимся вовсе бесплатно.

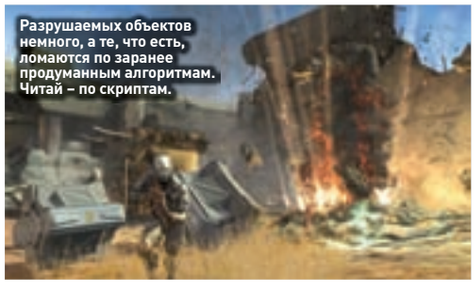
TEKKEN 6 ИЗМЕНИЛА PLAYSTATION

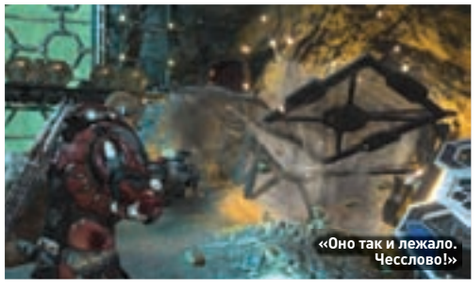
На Tokyo Game Show приставка от Sony попрощалась с еще одним эксклюзивом – файтингом Tekken 6. Очередной чемпионат King of Iron Fist Tournament состоится не только на привычной для рукомахательной серии PlayStation, но и на Xbox 360.

Релиз версий для обеих консолей запланирован на вторую половину 2009 года. Кстати, самые ярые фанаты могут поиграть в Tekken 6 уже сейчас. Правда, для этого придется привезти из Японии дорогущий игровой автомат и выучить иероглифы.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Грузоподъемность Джета Броуди – две большие пушки да солидный пучок гранат.


Разрушаемых объектов немного, а те, что есть, ломаются по заранее продуманным алгоритмам. Читай – по скриптам.


«Оно так и лежало. Чесслово!»

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
РАЗРАБОТЧИК
Day 1 Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Майкл Джиачино (Michael Giacchino), композитор
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-12
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fracturegame.com
ДАТА ВЫХОДА
7 октября 2008 года

FRACTURE

ЦАРЬ ГОРЫ

Правление LucasArts решило ненадолго слезть со своего уютного «звездного» насеста и заказать начинающей конторе Day 1 Studios суперхит без лазерных мечей и Джона Уильямса, зато с какой-нибудь хитрой инновацией. Чего действительно сильно не хватало в нашей геймерской жизни? Конечно же, бодрого экшена в модном стиле Gears of War с возможностью беспощадно месить земную кору невидимой лопатой.

БИОЛОГИЯ ИЛИ ФИЗИКА?

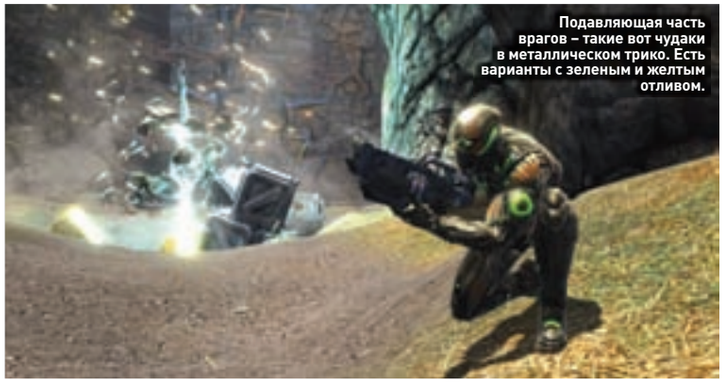
Fracture переносит игрока на полторы сотни лет вперед, во времена, когда Соединенные Штаты сотрясает новая гражданская война. Только теперь на острие атаки не Север и Юг, а Запад (Тихоокеанская республика) и Восток (Атлантический альянс). Первые активно проповедуют генную инженерию, выращивают на лабораторных грядках тоталитарные армии совершенных и, конечно же, злобных мутантов. Вторые целиком и полностью полагаются на справедливость, демократию и высокие технологии. Наш герой, обыкновенный морпех Джет Броуди, прибывает в окрестности бывшего Сан-Франциско, чтобы арестовать лидера Республики – опального генерала Натана Шеридана. Последний говорит голосом Фила Константино из сериала «Иерихон», не стесняется обтягивающего кожаного костюма и, естественно, сдаваться не спешит. Операция по принуждению к миру в одно мгновение перетекает в военный конфликт – весьма предсказуемый и скучный военный конфликт.

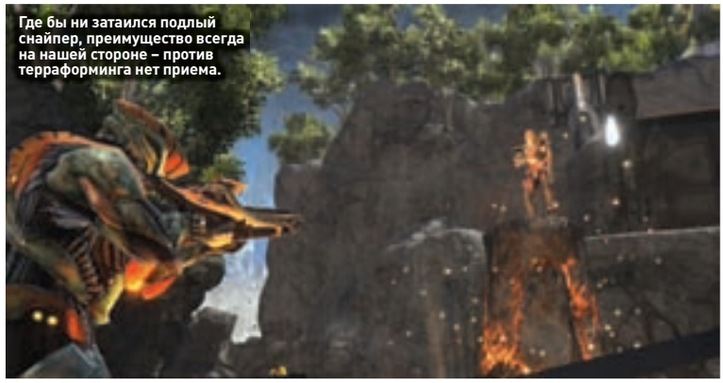
ЧЕЛОВЕК-ЭКСКАВАТОР

Первое впечатление от Fracture самое сильное. К каждой, абсолютно к каждой «пушке» приделано устройство, способное трансформировать ландшафт. То есть за пару секунд глубокий овраг превращается в натуральный Эверест в миниатюре, и наоборот. Что это дает? Не так много, как хотелось бы, но мы можем сбить с ног почти любого или добраться до недоступной платформы, что, согласись, уже неплохо. Враги, кстати, ввиду природной глупости терраформингом пренебрегают, что нашему герою, обыкновенному морпеху, только на руку.

Арсенал Джета состоит в основном из представителей «джентльменского набора» любого шутера: футуристические автоматы, дробовик, ракетница, миномет, снайперская винтовка. Хотя исключения в виде нескольких экзотических образцов все-таки есть. Скажем, замораживающая установка и пушка, стреляющая подземными снарядами.

Главный герой с пяток до ушей увешан не только крупнокалиберными образцами военпрома будущего, но и гранатами нескольких типов. Одни деформируют почву, другие создают смертоносное энергетическое поле, ну а третьи вздымают из земли огромные сталагмиты. С каменными глыбами, кстати, связаны редкие го-


Подавляющая часть врагов – такие вот чудаки в металлическом трико. Есть варианты с зеленым и желтым отливом.


Где бы ни затаился подлый снайпер, преимущество всегда на нашей стороне – против терраформинга нет приема.

адекват

ЦЕНА
450 руб.

ЖАНР
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
fallout.bethsoft.com/rus/home/home.php
fallout.bethsoft.com

FALLOUT 3

Почему на постсоветском пространстве так любят постапокалиптические пустоши Fallout? Может быть, дело в особой славянской тоске, которая наделяет любой пейзаж сильной запущенности неизъяснимым очарованием? Неважно, что это: кино «Сталкер», книга «Метро 2033» или игра о жизни в американской ядерной пустыне – если речь идет о мире после разрушительной войны, то это – наше. Мощное русскоязычное постъядерное лобби, которое аккумулировал портал Fallout.ru, наверняка довело до икоты не одного сотрудника Bethesda: идея переноса пип-бой-вселенной в трехмерность и вид от первого лица – этого достаточно, чтобы армия ревностных фанатов тыкала булавками в фотографию Эмиля Паглиаруло (Emil Pagliarulo), главного дизайнера игры. Однако 28 октября мысли поклонников стало занимать другое – тысячи булавок, скорее всего, сейчас яростно вонзаются в желтую полосу «1С: Мультимедиа». Жизненно важные для фан-боев понятия, такие как «атмосферность» и «дух игры», оказались под угрозой – в русской версии Fallout 3 «нюка-кола» переведена как «ядер-кола»! И это совершенно правильно, на наш взгляд. Но обо всем по порядку.

Переводить проект, в котором сотни развесистых веток диалогов, а главный герой может быть как мальчиком, так и девочкой (не говоря уже о дюжине вариантов концовки), мягко говоря, довольно непросто. И один тот факт, что самая ожидаемая ролевая игра последних пяти лет вышла на русском языке без задержек, уже дорогого стоит. Для примера можно вспомнить The Elder Scrolls 4: Oblivion, озвученная версия которой доковыляла до прилавка спустя год после выхода локализации с субтитрами. Fallout 3 же взяла с места в карьер.

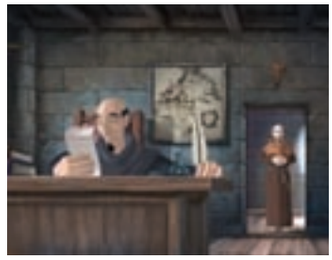
Сразу оговорюсь: можно написать два абзаца про надоевшие голоса, про кочующих из локализации в локализацию Ярославцева, Коппа, Антоника и др., но все это разговоры в пользу бедных. Дубляж «Темного рыцаря» не помешал тому собрать толпы народа в день премьеры. А в этом фильме «атмосфера» – не пустое слово, да и озвучивала его «стандартная» команда.

Да, порой встречаются ляпы вроде путаницы с половой принадлежностью или несовпадения речи и субтитров. Эпизодически возникают корявые конструкции (в разговоре друзей «таким образом» вряд ли услышишь), один и тот же человек озвучил всех дедушек. В рубрике «Гы-гы, лол» отметим фразу «Одна старушка может немножечко соснуть».

Не обошлось без расстановки исконно русских языковых якорьков вроде «лучше перебдеть, чем недобдеть». В порядке старческого брюзжания можно покритиковать перевод терминов. Главный ляп – это, конечно же, «железнодорожная винтовка», которая напоминает советский анекдот про железнодорожные войска: «такие опасные, что им даже оружие не дают». Чем не понравились разговорный вариант «рейлган» или более корректный «винтовка Гаусса», совершенно непонятно. Другое дело – замена «радэвэя» и «джета» на «антирадин» и «винт» соответственно: абсолютно правильный шаг. А самое главное: в игре нет никакого инвентаря. Inventory переведено как «снаряжение». За такое надо вручать приз «Локализация месяца», не меньше.

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Alcachofa Soft
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL akella.ru/Game.aspx?id=1982 www.theabbey-game.com

THE ABBEY: МИСТИЧЕСКОЕ УБИЙСТВО



адекват

Испанская студия Alcachofa, известная в России благодаря рисованым квестам о раздолбаях Мортаделло и Филимоне, совершила переход в 3D, но сохранила верность мультяшному стилю. Учитывая недавнюю «Блондинку в шоке», свежих «Сэма и Макса», а также разминающихся перед выходом в свет четвертых «Гоблинов», признанный напоследок ловину окочурившимся жанр явно собрался обрести вторую молодость!
Добротная локализация от «Акеллы» этому всячески способствует. Актеры подобраны с умом: отец Леонардо бархатным голосом наставляет своего юного спутника, аббат с самого начала проявляет внутреннюю порочность, юноша-протагонист добросовестно играет роль Ватсона в юности. Впрочем, с последним-то как раз не все безупречно – озвучивает его тот же молодой человек, что работал над Джимом Хокинсом в «Острове сокровищ». Озвучивает, надо сказать, не меняя интонации и стиля, что несколько утомляет, ведь временной зазор между двумя локализациями минимальный, и столь явная схожесть типажей неприятно режет слух. В целом же к озвучению невозможно предъявить серьезные претензии. Из несерьезных отыщется еще одна – прощально-приветственные обращения вроде «брат» или «отец» произносятся как радостные восклицания, которые более уместны в передаче «Жди меня», чем в средневековом аббатстве.

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Darkling Room
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=1921 www.thelost-crown.co.uk

THE LOST CROWN: ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО

штамповка

От The Lost Crown с ее оригинальным цветовым решением, малобюджетными моделями персонажей и английской пропиской за три версты веет словом «инди-проект». И не зря.
Джонатан Боанкс (Jonathan Boanks), британский независимый разработчик с десятилетним стажем, создал поразительной силы камерное произведение. Оно затягивает, увлекает, пугает пуще любого другого интерактивного хоррора сегодняшнего дня. Правда, Боанкс зачем-то еще взял да и озвучил собственную разработку. Это можно простить ему, но нельзя – компании «Акелла».
Имея на руках классический пример игры, «озвученной профессиональными программистами», «морские волки» могли бы добавить проекту лоска и сюжетной убедительности хорошим русским дубляжем. Вместо этого Lost Crown снабдили субтитрами, которые довольно трудно читать (памятуя черно-белую гамму). Сам текст переведен без особой старательности, проверка труда переводчиков, похоже, не проводилась: например, в стихах подсказки слово lead переведено как «свинец», хотя контекст подсказывает, что здесь должен быть «ключ к решению». Также смущает непоследовательность в адаптации текстур: старательно русифицированные во вступительном ролике надписи соседствуют с англоязычными текстами на уровнях. Обидно за Боанкса, честное слово.

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Triumph Studios
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=433

OVERLORD: RAISING HELL

адекват

Продажа лаконичных дополнений с новшествами, которые тянут разве что на хороший патч, становится нормой. Overlord: Raising Hell был бы чудо как хорош, если бы выступал в категории «золотое издание». Называть дополнением набор карт и малюсенькую сюжетную добавку – моветон. Пусть локализация игры «Букой» и затянулась почти на год (учитывая скудость материала, это довольно странно), зато перевод вышел отменным. Циник может найти этому логичное объяснение: большая часть актеров, занятых на озвучке игр, пришла из театра, где любой характер – слегка гротескный и гораздо более «выпуклый», чем, например, в кино. Но не будем красть хлеб у передачи «Серебряный шар», а просто скажем: благородное зло в буковской версии получилось ярким, эффектным, приятным как глазу, так и уху. Актеры поработали на славу, фэнтезийный комизм сохранился в полной мере. Шрифты меню и интерфейса подобраны отлично, сам текст добросовестно причесан редактором – примеров корявого подстрочного перевода найти не удалось. Единственное нарекание вызывает странная нарезка субтитров, унаследованная от перевода оригинальной игры: текстовки бьются на части самым неожиданным образом, разрывая фразы в самых неподходящих местах. Но это сущий пустяк на фоне удачно проделанной работы по художественной адаптации очень непростого материала.

адекват

В ТЫЛУ ВРАГА: ДИВЕРСАНТЫ 3

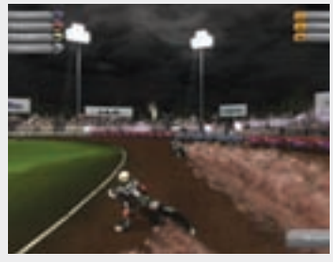
ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК Realore
ИЗДАТЕЛЬ 1С
ЛОКАЛИЗАТОР Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL games.1c.ru/divers3

К третьей части сериал о диверсантах растерял все свои достоинства, обрюзг и осунулся. Новая команда на пользу проекту явно не пошла. Авторов прежних «Диверсантов» из Dark Fox, набивших руку на дополнениях, сменили на Realore, но свежих идей – ноль целых ноль десятых. А на десять долгих миссий приходится один занятный момент – задание на боевом катере... Куда это годится?
Дизайн уровней аскетичен до крайности, нет ни одного танкового боя, патологическая меткость немцев вгоняет в тоску. Правда, на легком уровне сложности ситуация обратная – диверсанты при должной сноровке без особых проблем выносят неплохо укрепленный блокпост из табельных ТТ. В общем, с балансом у третьих «Диверсантов» проблемы.
Самое же удручающее впечатление оставляет оформление: едва читаемый шрифт главного меню и его ужасная фоновая картинка, скудное описание предметов снаряжения (абстрактные «пистолетные» патроны в тактическом проекте вызывают недоумение). Озвучение соответствующее: когда твои бойцы, ползая в 2 метрах от немецкого патруля, начинают на весь лес орать что есть сил: «За Сталина!!!» и «В атаку!», тебя охватывает чувство непоколебимой гордости за храбрость советских разведчиков. В целом озвучение минимизировано: кроме нудного диктора брифингов, все персонажи обходятся субтитрами.

адекват

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Techland
ИЗДАТЕЛЬ 1С
ЛОКАЛИЗАТОР 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.sgp.techland.pl
games.1c.ru/fim3/



От лица создателей всех обиженных отечественными локализаторами рейсингов скажу: FIM Speedway Grand Prix 3 не заслужила такой хорошей локализации! Иные хитовые гоночные игры не удостаивают соответствующими качеству самого проекта русификациями, а тут гоночный симулятор спидвея (3.0 от Правильного) – и столь впечатляющая адаптация. Скажи, где справедливость?
Кроме шуток, у FIM Speedway Grand Prix 3 от «1С», кажется, есть все, чего так не хватает подавляющему большинству переводов рейсингов. Во-первых – живые, эмоциональные комментарии. Человек у микрофона (он, вероятно, единственный, кого увлекает происходящее на экране) с успехом доносит частичку духа этих специфических соревнований до наших ушей. Причем диктор не ограничивается банальным озвучиванием происходящего. Он не гнушается вставить что-нибудь от себя, оценивает происходящее на треке. Во-вторых – грамотно адаптированные текстовки, которые легко и непринужденно читаются. К чести переводчиков, те не побрезговали применением художественных средств. Труды не пропали втуне: предложения получились живыми и яркими, что не свойственно адаптациям проектов этого жанра. В-третьих – корректный перевод специализированных терминов.
Что еще можно ждать от локализации рейсинга?..

штамповка

MOTOGP 08

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Milestone
ИЗДАТЕЛЬ 1С
ЛОКАЛИЗАТОР 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.playmotogp.com
games.1c.ru/mgp08/

Будь все локализации похожими на FIM Speedway Grand Prix 3, не было бы нужды в такой рубрике, как «Дайджест». Поэтому и за посредственную адаптацию MotoGP 08 мы говорим «1С» спасибо. Хотя для нас остается загадкой, чем так угодило переводчикам собранное на коленке творение Techland, что они удостоили его столь великолепной адаптации, а на потенциально хитовый мотосимулятор (хотя на деле получилось не очень: 6.0 от «РС ИГР») махнули рукой?
Ценные указания на экранах загрузки – бич локализаций рейсингов. Можно пересчитать по пальцам работы, где эти самые текстовки получились грамотными. Простая на первый взгляд задача на самом деле является совсем не тривиальной: попробуй лаконично перевести емкий английский текст с обилием специализированных терминов на великий и могучий. Вот и горят на этом отечественные локализаторы. Еще одно больное место – сокращения. Нам всем давно известны ограничения, накладываемые лок-китом, но, даже сокращая, необходимо соблюдать единообразие. А не как здесь: «Поз» и «POS», «КР.» и «ПОСЛ.КРУГ», «125 куб.см» и «125cc». Радует, что третья (также очень распространенная) проблема локализаций рейсингов, связанная с некорректным переводом терминов, обошла MotoGP 08 стороной. После замечательной FIM Speedway Grand Prix 3 адаптация MotoGP 08 выглядит блеклой.

эталон

ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Frictional Games
ИЗДАТЕЛЬ
1C/Snowball Studios
ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Studios

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.snowball.ru/penumbra3/

ПЕНУМБРА. ТРИЛОГИЯ

«Пенумбра. Трилогия» – весьма примечательный релиз. Какая еще инди-разработка на вашей памяти обзавелась двумя продолжениями и вышла в «золотом издании»? Все началось с того, как небольшая компания студентов в 2006 году в свободное от учебы время взяла и набросала технологическую демку собственного движка, а спустя год выпустила скромную, но невероятно амбициозную, одновременно захватывающую и пугающую адвенчуру, которая, несмотря на все свои плюсы, разошлась по миру небольшим тиражом. Неубедительные продажи послужили причиной разрыва отношений между Frictional Games и тогдашним издателем проекта Lexicon Entertainment, продавшим в свое время права на локализацию и издание игры на территории СНГ компании «Новый Диск», – так появилась «Пенумбра: Темный мир». Молодые разработчики спустя некоторое время обрели поддержку в лице Paradox Interactive, давшей добро на создание сиквела леденящей кровь адвенчуры. Свет увидела Penumbra: Black Plague, а совсем недавно и Penumbra: Requiem. Шведы, долго и плодотворно сотрудничающие со Snowball Studios, ожидаемо заключили договор на издание всех частей серии именно со «снежками», которые выпустили «Пенумбра 2. Дневники мертвецов», «Пенумбра 3. Реквием» и заново перевели Penumbra: Overture (русская версия получила название «Пенумбра 1. Истоки зла»).

Мы крайне высоко в свое время оценили старания локализаторов «Дневников мертвецов» – работа Snowball продержалась на доске почета «Дайджеста» без малого полгода. Берут установленную крайне высоко планку качества и первая с третьей части. Не восхититься актерской игрой Артема Смолы и Александра Тараньжина решительно невозможно. Один просто великолепен в роли отправившегося в Гренландию протагониста, который хочет разгадать тайну смерти собственного отца. В голосе переживающего глубокую депрессию человека звучат нотки отчаяния и неизбежности. Второй бесподобен в шкуре Рыжего, оставившего преисполненные страхом и безумием записи. Не уступают Смоле и Тараньжину в актерском мастерстве и примкнувшие к ним в «Реквиеме» Полина Щербакова, Игорь Томилов и Олег Форостенко. Кроме того, надо отдать должное специалистам по звуковым эффектам – они свою часть работы выполнили на пять баллов.

штамповка

ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Deck13 Interactive
ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М/Play Ten Interactive
ЛОКАЛИЗАТОР
Руссобит-М/Play Ten Interactive

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.jackkeane.com
www.playten.com/eng/index.php

ДЖЕК КЕЙН

Озвучение квеста – настоящий вызов для актера. Ведь в играх приключенческого жанра, как правило, фигурирует довольно много персонажей и на артиста частенько ложится ответственность сразу за нескольких героев. Добросовестно отыграть за каждого из них, прочувствовать характеры и выработать индивидуальный стиль произношения реплик, ничего не напутав в студии звукозаписи, – непростая задача. Здесь на выручку должен поспеть звукорежиссер. Рассказать об игре, о том, что собой представляют герои, направить актера в нужное русло во время записи, четко фиксируя фальшь и неубедительные интонации.

В «Джеке Кейне» сомнительных моментов в диалогах мы обнаружили немало, что свидетельствует о не самой качественной работе ответственного за проект звукорежиссера (или команды в целом). Голоса некоторых персонажей похожи друг на друга как две капли воды (притом что типажи совершенно разные). Где-то недостает эмоций, местами неверно расставлены смысловые ударения, с интонациями так и вовсе беда. Редкие потенциально смешные шутки (у немцев нечасто выходит удачно сострить) загублены неубедительным исполнением. Нельзя сказать, что «Руссобит-М» и Play Ten Interactive испортили проект (он и так звезд с неба не хватал), но результат мог быть гораздо лучше при более добросовестном подходе.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
007: Квант милосердия	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures (русская версия)	1С	MMORPG	Декабрь 2008
Armed Assault 2	Акелла	FPS	I квартал 2009
Battlestations: Pacific	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	IV квартал 2008
Call of Duty: World at War	Новый Диск	FPS	IV квартал 2008
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2008
Damnation	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Dark Sector	Новый Диск	Action	I квартал 2009
D E F C O N	Бука	Strategy	4 декабря 2008
Demigod. Битвы богов	1С	Strategy/RPG	Февраль 2009
Dimensity: Демон войны	Акелла	Strategy	IV квартал 2008
Empire: Total War	Софт Клаб	Strategy	I квартал 2009
F.E.A.R. 2: Project Origin	Новый Диск	FPS	I квартал 2009
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	IV квартал 2008
Grand Theft Auto IV	1С	Action	Зима 2008
Gray Matter: Призраки подсознания	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Hotel Giant 2	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Imperium Romanum. Во славу императора	Бука	Strategy	Декабрь 2008
Left 4 Dead	Акелла	FPS	IV квартал 2008
LEGO Batman. The Videogame	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
Mata Hari	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Mirror's Edge	Софт Клаб	Action	I квартал 2009
Multiwinia: Естественный отбор	Бука	Strategy	4 декабря 2008
Need for Speed Undercover	Софт Клаб	Racing	IV квартал 2008
NecroVisioN	1С	Action	IV квартал 2008
Rise of the Argonauts	Новый Диск	Action/RPG	IV квартал 2008
Saints Row 2	Бука	Action	I квартал 2009
Shellshock 2: Blood Trails	Новый Диск	FPS	IV квартал 2008
Sims 2. Сады и особняки. Каталог	Софт Клаб	Simulation	IV квартал 2008
Spider-Man: Web of Shadows	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
Spore. Жуткие и милые. Набор элементов	Софт Клаб	Simulation	IV квартал 2009
Spy Hunter: Некуда бежать	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
Still Life 2	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
The Dark Eye – Drakensang	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Tomb Raider: Underworld	Новый Диск	Action	20 ноября 2008
Velvet Assassin	Новый Диск	Action	Г квартал 2009
Warhammer 40.000: Dawn of War – Полное издание	Бука	Strategy	Декабрь 2008
Warhammer 40.000: Dawn of War II	Бука	Strategy	I квартал 2009
Warhammer Online: Время возмездия	Electronic Arts	MMORPG	I квартал 2009
Wheelman	Новый Диск	Action	I квартал 2009
X3: Земной конфликт	Новый Диск	Simulation	IV квартал 2008
Zeno Clash	Новый Диск	FPS	Зима 2008
Гоблины 4	1С	Action	Февраль 2009
Перри Родан. Цена бессмертия	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2008
Проект «Аврора»	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2008
Черное зеркало 2	Акелла	Adventure	I квартал 2009

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
XIII век: Русич	XIII век: Русич	1С	Unicorn Games Studio
Bully: Scholarship Edition	Bully: Scholarship Edition	1С	Rockstar Games
Crysis Warhead	Crysis Warhead	Electronic Arts	Софт Клаб
Dead Space	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores
Fallout 3	Fallout 3	1С	Bethesda Softworks
FIFA 09	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
FIM Speedway Grand Prix 3	FIM Speedway Grand Prix 3	1С	Techland
MotoGP 08	MotoGP 08	1С	Milestone
Mount & Blade. История героя	Mount & Blade	1С/Snowball Studios	TaleWorlds
Race Driver: GRID	Race Driver: GRID	Новый Диск	Codemasters Studios
Racing: Фактор скорости	rFactor	Руссобит-М	Image Space Incorporated
Sacred 2: Падший ангел	Sacred 2: Fallen Angel	Акелла	Ascaron Entertainment
Superbike World Championship 08	Superbike World Championship 08	Бука	Milestone
Test Drive Unlimited Megapack	Test Drive Unlimited Megapack	Акелла	Eden Games
Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения	Warhammer: Mark of Chaos – Battle March	Новый Диск	Black Hole Entertainment
Xenus 2: Белое золото	Xenus 2: Белое золото	Руссобит-М	Deep Shadows
Венгерский гамбит	For Liberty!	1С/Snowball Studios	Hussar Games
Европа 3. Византия	Europa Universalis 3: In Nomine	1С	Paradox Interactive
Зимний спорт 2008	RTL Winter Sports 2008: The Ultimate Challenge	1С	49Games
Ка-50 «Черная акула»	Ка-50 «Черная акула»	1С	Eagle Dynamics/The Fighter Collection
Корсары Online: Pirates of the Burning Sea	Корсары Online: Pirates of the Burning Sea	Akella Online	Flying Lab Software/Акелла
Нэнси Дрю. Привидение замка Маллой	Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Новый Диск	Her Interactive
Пенумбра 3. Реквием	Penumbra: Requiem	1С/Snowball Studios	Frictional Games
Симбионт	Симбионт	Бука	Targem Games
Трое из Простоквашино: Пришельцы в Простоквашино	Трое из Простоквашино: Пришельцы в Простоквашино	Акелла	Electronic Paradise

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Fallout 3	1C
2.	FIFA 09	Electronic Arts
3.	World of Warcraft	Софт Клаб
4.	Xenus 2: Белое золото	Руссобит-М
5.	Dead Space	Electronic Arts
6.	World of Warcraft: Burning Crusade	Софт Клаб
7.	Ка-50 «Черная акула»	1C
8.	The Sims 2: Переезд в квартиру	Electronic Arts
9.	XIII век: Русич	1C
10.	Pro Evolution Soccer 2009	
	JEWEL-BOX	
1.	Fallout 3	1C
2.	Xenus 2: Белое золото	Руссобит-М
3.	Sacred 2: Падший ангел	Акелла
4.	Нэнси Дрю. Привидение замка Маллой	Новый Диск
5.	Mount & Blade. История героя	1C/Snowball Studios
6.	Реал-школа	Новый Диск
7.	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC World Publishing
8.	Crysis Warhead	Electronic Arts
9.	Race Driver: GRID	Новый Диск
10.	Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения	

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

ЖАНР
First-Person

РАЗРАБОТЧИК
Treyarch

ИЗДАТЕЛЬ
ND Games

ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

URL
www.callofduty.com
nd.ru/prod.asp?razd=desc
r&prod=callofdutyworldat
war

В Call Of Duty: World at War нас возвращают во времена Второй мировой войны и закидывают на острова Тихого океана, а затем на разрушенные улицы Берлина. От «Нового Диска», отметившегося отличной адаптацией предыдущей части, мы снова ждем качественную работу.

Локализатор	Жанр
нет	Real-Time Strategy
1C	Action
Crytek Hungary	First-Person Shooter
Team Fifty Seven	Action
1C	Role-Playing Game
Electronic Arts	Sport
1C	Racing
1C	Racing
Snowball Studios	Role-Playing Game
Новый Диск	Racing
Руссобит-М	Racing
Акелла	Role-Playing Game
Бука	Racing
Акелла	Racing
Новый Диск	Real-Time Strategy
нет	First-Person Shooter
Snowball Studios	Turn-Based Strategy
Snowball Studios	Strategy
1C	Sport
нет	Simulation
Akella Online	MMORPG
Новый Диск	Adventure
Snowball Studios	Adventure
нет	Action
нет	Adventure

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

ПЕНУМБРА. ТРИЛОГИЯ

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C/Snowball Studios
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Studios
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

2

КУНГ-ФУ ПАНДА

ЦЕНА: 280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №9(57)

3

НИКОПОЛ. БЕССМЕРТНЫЕ

ЦЕНА: 300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР: Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №10(58)

4

ВАЛЛ-И

ЦЕНА: 280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №9(57)

5

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3

ЦЕНА: 250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

6

OVERLORD: RAISING HELL

ЦЕНА: 240 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Бука
ЛОКАЛИЗАТОР: Бука
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

7

PURE

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №11(59)

8

ОСТРОВ СОКРОВИЩ. В ПОИСКАХ ПИРАТСКОГО КЛАДА

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №11(59)

9

FALLOUT 3

ЦЕНА: 450 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

10

ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ

ЦЕНА: 300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №11(59)

* По версии «РС ИГР» на основе пяти последних номеров.

МУДРОСТЬ ГЛАСИТ:
Игровые конкурсы – лучший полигон для тренировки силы воли и ответственности. Поставив цель занять первое место и проведя упорные месяц-два над ее реализацией, ты, если даже и не завоюешь драгоценный трофей, получишь невероятное количество опыта. Который, заметим, при стандартных (не боевых) условиях заработал бы за полгода-год.

ПРОФАЙЛ АВТОРА:
Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») работает над отечественными и зарубежными проектами в качестве художника по текстурам и окружению. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Вместе с Фредом Хулквистом (Fredrik Hultqvist), идеологом и автором Dominance War, принимал участие в продвижении и разработке Dominance War III. В данный момент свои усилия направляет на то, чтобы сделать MAGIC Next-Gen и Dominance War IV такими, какими хотели бы их видеть художники.

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

ТЕКСТ: МАКСИМ МИХЕЕНКО

СВИТОК ТРЕТИЙ: ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ

Традиционно в преддверии Рождества и Нового года место в журнале ценно как никогда. Из-за обилия крупных релизов многое из того, что мы запланировали в текущий номер, пришлось отложить, однако все это обязательно появится уже в следующем выпуске: подробный рассказ о создании персонажей для «Магии крови 2» и напутствие (от практиков, а не теоретиков) для тех, кто хочет устроиться в ведущие игровые студии мира, ждут своего часа в редакционных машинах. А здесь и сейчас у нас военно-полевой выпуск «Мастера Лоуполи», посвященный чемпионам.

Не могу не отметить, что эта зима вышла богатой не только на ожидаемые релизы, но и на конкурсы для игровых художников! В рамках «ИгроМира» прошел отбор лучших работ по Dominance War III.

Поверь, если ты хочешь попасть в игровую индустрию, глаза горят, рукам не терпится уже начать творить, но не знаешь, как это сделать (или живешь не в Москве – Питере – Воронеже), сейчас самое лучшее время, чтобы начать действовать. Индустрия еще молода, поток ценных кадров и новой крови важен как никогда, а игровые конкурсы в духе Dominance War и MAGIC Next-Gen – лучший и доступный способ заявить о себе во всеуслышание.

«ИГРОМИР»: ШТАБ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ СБОРНОЙ DOMINANCE WAR

В дни «ИгроМира» помимо 80 тысяч потенциальных любителей компьютерных развлечений выставку посетили несколько тысяч существ, скажем так, не совсем человеческого рода – лучшие персонажи крупнейшего мирового конкурса Dominance War III получили бейджи участников. Помимо отечественной сборной CGTalk.ru можно было увидеть персонажи, сделанные американцами, англичанами, французами и корейцами. Всего на огромных плакатах разместилось свыше 2 тысяч цифровых бойцов, созданных художниками всего мира.

Вернее тысячи слов о масштабе конкурса скажут эти плакаты. Лучшие работы Dominance War III.

ДОМАШНЯЯ МАГИЯ:
CGTALK.RU` MAGIC NEXT-GEN 2008

Конкурс-сказка с момента анонса в прошлом выпуске «Мастера» серьезно вырос в размерах. До часа Икс остается меньше месяца, а количество сказочных персонажей перевалило за две сотни и продолжает увеличиваться. Кто только у конкурсантов не пошел в дело! Кот-ученый получил должность профессора высшей математики, Бармалей ныне завязал с темным прошлым и перешел на официальную должность в роли хозяина рынка, циклоп подрабатывает в цирке братьев Запашных, а что касается совсем экзотической Ахурамазды, тут мы пока и вовсе сохраним интригу. И это, заметь, всего лишь четыре упомянутых персонажа из 200 находящихся в активной работе. То ли еще будет! Атмосфера на конкурсе нагревается с каждым новым днем.

Влад Костин очень уж любит Duke Nukem 3D и, не дождавшись DN4Ever, решил приготовить своего поросенка.

Саша Степанчиков кропотливо воссоздает Кощея Бессмертного, ставшего под старость лет байкером и переехавшего в Лас-Вегас.

Объявлен окончательный призовой фонд конкурса – в рамках MAGIC спонсорами и партнерами представлены профессиональные планшеты WACOM (Intuos и Bamboo), лицензии на отечественную программу цифрового скульптинга 3D-Coat, коробки с «King`s Bounty: Легенда о рыцаре» и достойное денежное вознаграждение от спонсоров – игровых студий Digital Worlds, Wargaming.net и Cats Who Play.

Свежие подробности ты можешь уже сейчас увидеть на www.CGTalk.ru. Ну а обо всем самом вкусном – подведении итогов я расскажу и лучшие работы «Мейджика» покажу через месяц: конкурсанты с каждым днем работают все больше и больше, а организаторы и судьи застыли в томительном ожидании неизбежного. Уже проявились зрительские фавориты и любимчики, но не исключено и появление темных лошадок. Скоро все решится.

ЮЖНОКОРЕЙСКИЙ СИНДРОМ

Как мы уже неоднократно писали, южнокорейские мастера виртуальности творят порой что-то невообразимое – на сей раз мы не о привычных победах в StarCraft, а о корейских художниках. Мастера планшета из Страны утренней свежести заняли подавляющее большинство призовых мест в 2D-номинации Dominance War III и в общем зачете оказались первыми, обойдя сборную США.
В рамках проходящей 13–16 ноября выставки G Star (их ответ нашему «ИгроМиру», японской Tokyo Game Show и немецкой Game Convention) при поддержке корейского правительства были вручены медали лучшим из лучших. Данное мероприятие для нас в первую очередь представляет чисто визуальный интерес – нечасто приходится видеть лучших корейских художников в реальной жизни. Собственно, на фотографиях перед тобой обычные азиатские парни, которые запросто в свободное время рисуют фантастический арт. И, обрати внимание, улыбающийся парень в пиджаке – не кто иной, как Тхэ Хоон Ох (Taehoon Oh), старший художник орденоносной Infinity Ward, который в прошлом году сам занял первое место в Dominance War II, а в этом тренировал и всячески вдохновлял новобранцев.

ПЕРИМЕТР 2. УРОК ГЕОМЕТРИИ

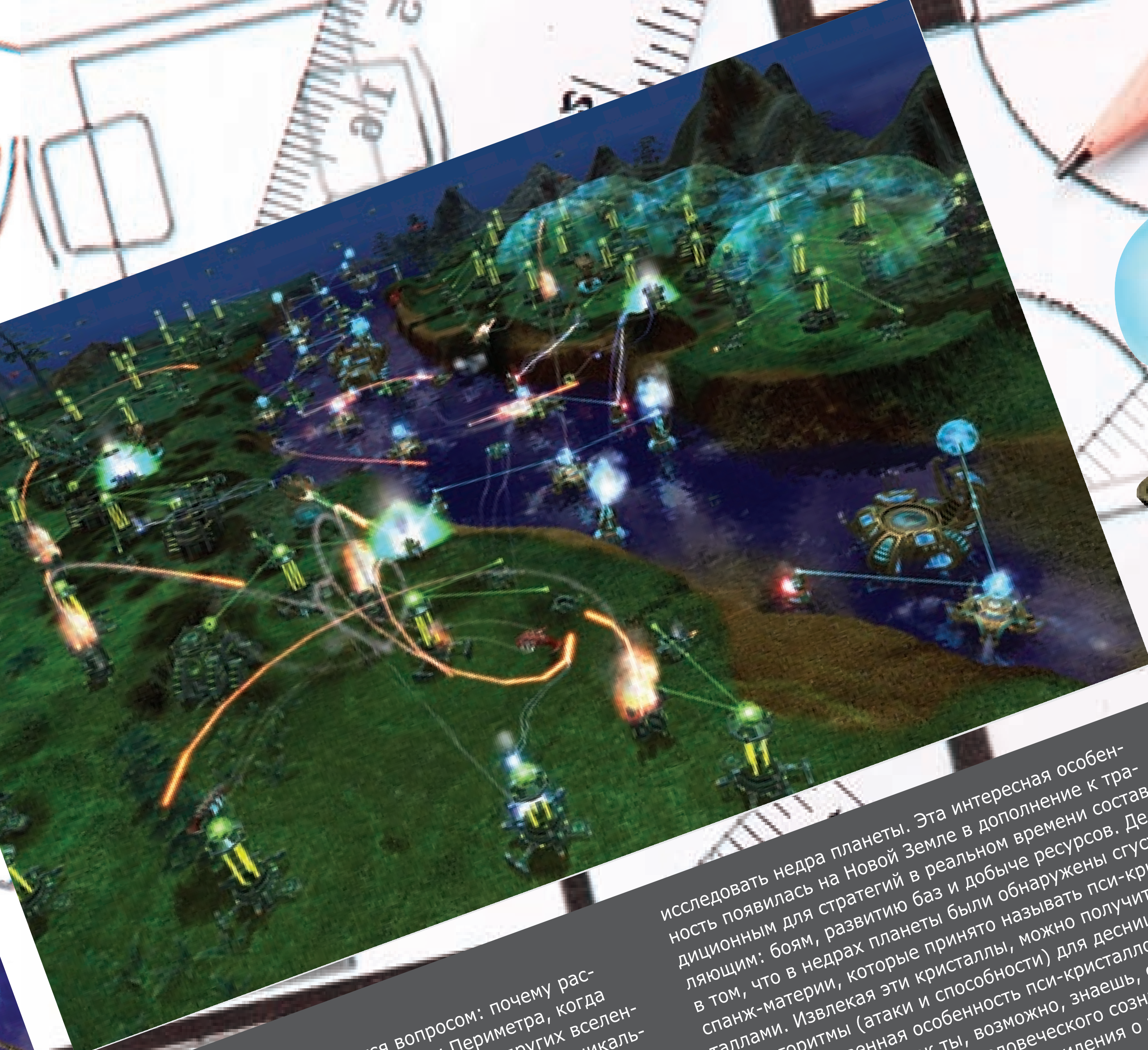
ТЕКСТ:
МАКСИМ МИХЕЕНКО

Здравия желаю, уважаемые курсанты! Позвольте приветствовать вас в нашей аудитории Университета при Совете Объединенных Комитетов Истины.

Сегодня вводный курс по боевым геометриям откроет лекция о важнейшем научном достижении эпохи – геометрии Периметра. Принципы этого учения были впервые скомпилированы и сформулированы в виртуальном симуляторе (или, используя терминологию прошлого века, компьютерной игре) «Периметр», а позже развиты в труде «Периметр 2. Новая Земля». Сегодня мы остановимся подробнее на втором произведении. Итак, снимайте ментальные блоки вплоть до третьего уровня – мы начинаем сеанс гипнообучения.

Материал одобрен секцией методических пособий научно-методического совета университета Периметрический государственный университет имени Д. Орониса.

Рецензенты: коллектив преподавателей кафедры <К-Д Лаб>: Елена Худенко и Михаил Пискунов, а также студент 1-го курса факультета «Психосферическое сознание» Максим Михеенко.



УНИКАЛЬНОСТЬ

Многие наверняка задаются вопросом: почему рассказ пойдет именно о философии Периметра, когда все мы отлично знакомы с множеством других вселенных: Star Wars, Warhammer, StarCraft? В чем уникальность принципов «Периметра»?

Первая и главная особенность – терраформинг. Этим термином принято называть изменение ландшафта в реальном времени, и именно этот процесс является основой всякой тактики. Построить любое здание можно только на подготовленной земле – а без развития базы невозможно производство техники. Поэтому чем большую территорию мы захватываем, тем больше шансов на успех приобретаем. Необходимо подчеркнуть, что в «Периметре 2» процесс терраформинга основывается на идее противостояния стихий. Исход и возврат олицетворяют две противоборствующие стихии – землю и воду и соответственно выравнивают и осушают ландшафт или, наоборот, затапливают его.

Еще один момент – трансформация техники. Боевые юниты в «Периметре 2» могут переключаться между двумя состояниями, при этом меняется их способ передвижения (по земле или по воздуху), а также набор целей, которые данный юнит может атаковать. Правильно используя эту возможность на поле боя, можно минимизировать потери войск.

В игре мы получим контроль над десницей – Тактическим Манипулятором Прямого Действия. Это особое оружие, подобное руке демиурга, с помощью которого можно напрямую менять ландшафт – выкапывая траншеи или воздвигая насыпи. Кроме этого, десница обладает рядом суператак: метеоритные дожди, смерчи, мощнейшие взрывы и др. С ее помощью можно также повышать эффективность добычи энергии, создавать зоны регенерации для войск или усиливать боевые характеристики ударных отрядов.

Также в «Периметре 2» командир имеет возможность исследовать недра планеты. Эта интересная особенность появилась на Новой Земле в дополнение к традиционным для стратегий в реальном времени составляющим: боям, развитию баз и добыче ресурсов. Дело в том, что в недрах планеты были обнаружены сгустки спанж-материи, которые принято называть пси-кристаллами. Извлекая эти кристаллы, можно получить новые алгоритмы (атаки и способности) для десницы. Но это не единственная особенность пси-кристаллов. Из-за своей природы (как ты, возможно, знаешь, спанж реагирует на присутствие человеческого сознания) у некоторых легатов они вызывают видения о прошлом планеты.

Однако нельзя говорить об универсальности теории «Периметра», не упомянув завораживающую историю этой игры. Она началась в третьем тысячелетии, с появлением спиритов. Благодаря им была открыта психосфера, что дало толчок ее освоению. Однако многочисленные экспедиции в спанж и его эксплуатация спровоцировали мощную реакцию психосферы, и на Земле началось спанж-заражение. Легионы скверны атаковали планету, и казалось, что Земля обречена. Так человечество оказалось перед необходимостью искать новую среду обитания, и было рождено движение исхода. Девять фреймов с колонистами отправились в спанж в поисках новой родины. Во время этого эпического странствия в движении исхода произошел раскол и появились две новые фракции: Возврат и Империя, которые вступили в борьбу. В конце концов обе фракции прошли всю цепь миров и достигли настоящей планеты – Новой Земли. Здесь и развиваются события «Периметра 2».

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

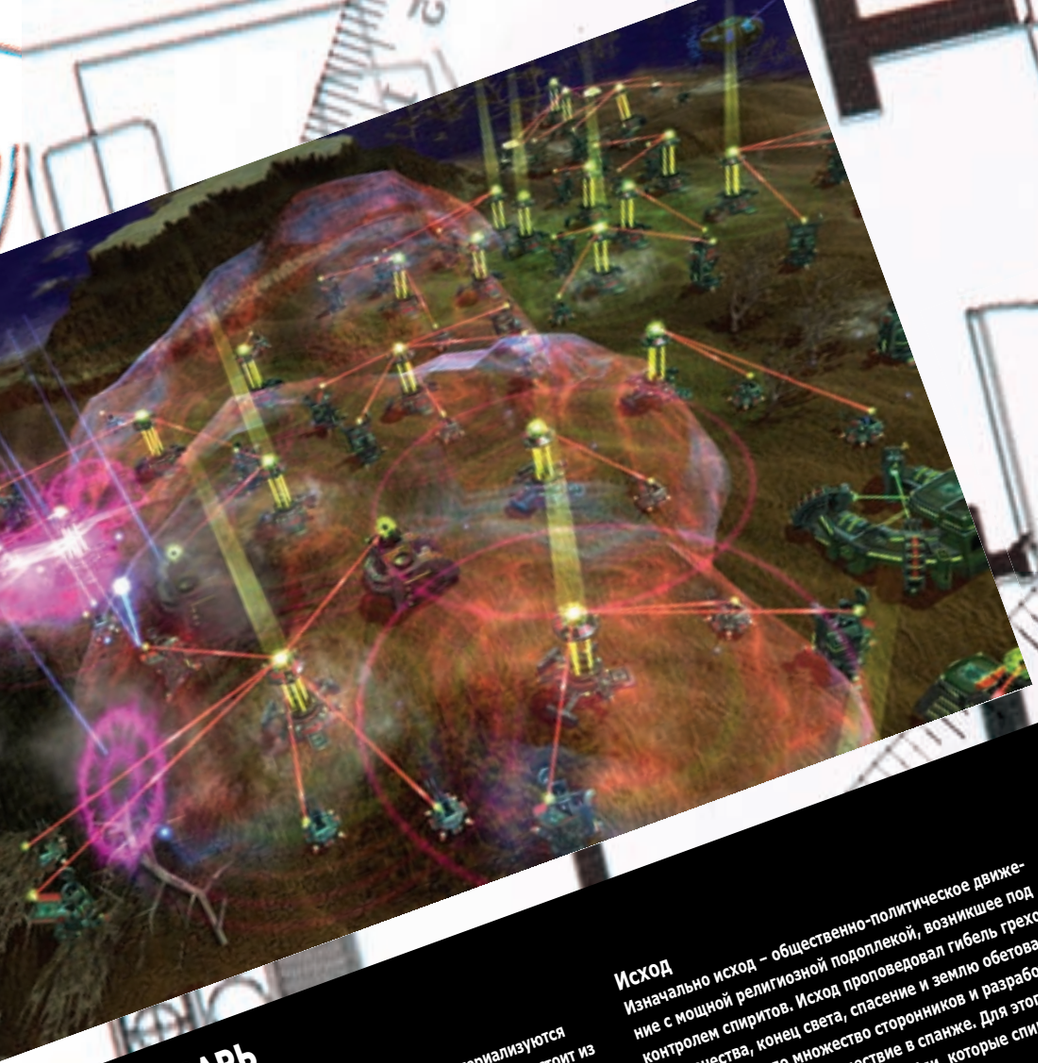
Сначала обрисовали границу применения теории «Периметра 2» – на основе сохранившихся эскизов и набросков можно сделать вывод, что действие симулятора должно было происходить на Старой Земле и в действии должны были участвовать две расы, для которых разработали общий стиль.

Затем сделали перерыв в работе над «Периметром 2» – примерно на два года. За это время разработа-

ли новую технологическую платформу для симуляторов этого жанра (получившую название VistaGame Engine). Затем работа продолжилась. Концепция теории была пересмотрена. Например, ранее предполагалось, что игрокам придется оборонять Старую Землю от скверны. Так или иначе вскоре была разработана концепция «Периметра 2», известная нам сегодня: борьба двух рас и двух стихий на Новой Земле.

БУДУЩЕЕ РЯДОМ

В истории «Периметра» до сих пор остается много неразрешенных загадок и открытых вопросов. В анонсе «Периметра 2» было сказано, что «Новая Земля» – первый эпизод серии игр. Это означает, что будут открыты новые игры, в которых должны появиться новые силы, миры и игровые расы. В какие уголки вселенной приведет нас эта история и какие новые игровые элементы она покажет? **PG**



СЛОВАРЬ

Психосфера/спанж
Особое измерение, реальность, в которой материализуются человеческие мечты, страхи и переживания. Спанж состоит из мириад миров-пузырьков и подобен пене или губке. Каждое значимое историческое событие в истории Земли, каждое массовое человеческое переживание порождало свой спанж-мир, воплощалось и отпечатывалось в его формах и свойствах.

Скверна
Человек, попавший в спанж-мир, вызывает его реакцию – материализацию своих самых сильных бессознательных страхов, желаний, комплексов. Это явление, как правило, принимает уродливые и ужасные формы – орды монстров, рои нечисти. По этой причине оно и получило название «скверна».

Спирит
Духовные, интеллектуальные и политические лидеры человечества эпохи освоения психосферы, а также основатели и властители цивилизации исхода обладают выдающимся ментальным и интеллектуальным потенциалом невыясненной природы. С помощью переформатирования сознания, стирания личности, вытеснения эмоций спириты превращают население в единый организм, способный выживать в психосфере и выполнять поставленные задачи.

Фрейм
Город-корабль, технополис цивилизации исхода, грандиозная рукотворная структура.
Каждый фрейм вмещал сотни тысяч колонистов, был оснащен системами жизнеобеспечения, защиты, добычи и хранения энергии. Во враждебной среде психосферы невозможно организовать обычные постоянные поселения, и люди могли жить только внутри этих кораблей.
Попавшие на Новую Землю фреймы потеряли мобильность и возможность обратного выхода в спанж-пространство. Хотя планета и была вполне пригодна для жизни вне фреймов, они не утратили своего значения, превратившись в своего рода столицы колоний, центры управления, исследований и производства.

Исход
Изначально исход – общественно-политическое движение с мощной религиозной подоплекой, возникшее под контролем спиритов. Исход проповедовал гибель греховного человечества, конец света, спасение и землю обетованную. Движение обрело множество сторонников и разработало конкретный план – путешествие в спанже. Для этого были построены фреймы, города-корабли, которые спириты повели на поиски Новой Земли.
Впоследствии несколько фреймов восстали против спиритов и их религии и откололись. После этого исходом стали называть верную спиритам часть людей, продолжающих, несмотря ни на что, искать новую родину.

Возврат
Фракция, отделившаяся от исхода. Ставила целью возвращение на Старую Землю, которая, по мнению лидеров фракции (комитета истины), не погибла. Возврат враждебен по отношению к спиритам и исходу, вступил в симбиоз со скверной. Это привело к мутациям и перестройке психики возвратников. Уродства, глубокие телесные аномалии, измененные состояния сознания – такова была плата за возможность контролировать скверну.

Легат
Оперативный командир отрядов и боевых групп, имеющих собственную базу. Под его руководством производится терраформинг и добыча энергии. Подчинен непосредственно политическому руководству фракции (совету спиритов у исхода или комитету истины и возврата).

Периметр
Силовое поле, защитным куполом закрывающее освоенную территорию, ограждающее ее от атак противника.

Скам-Торпеда
Снаряд, перемещающийся под землей в одном из спанж-миров.

СДЕЛАЙ САМ

ВОСЬМАЯ ЧАСТЬ

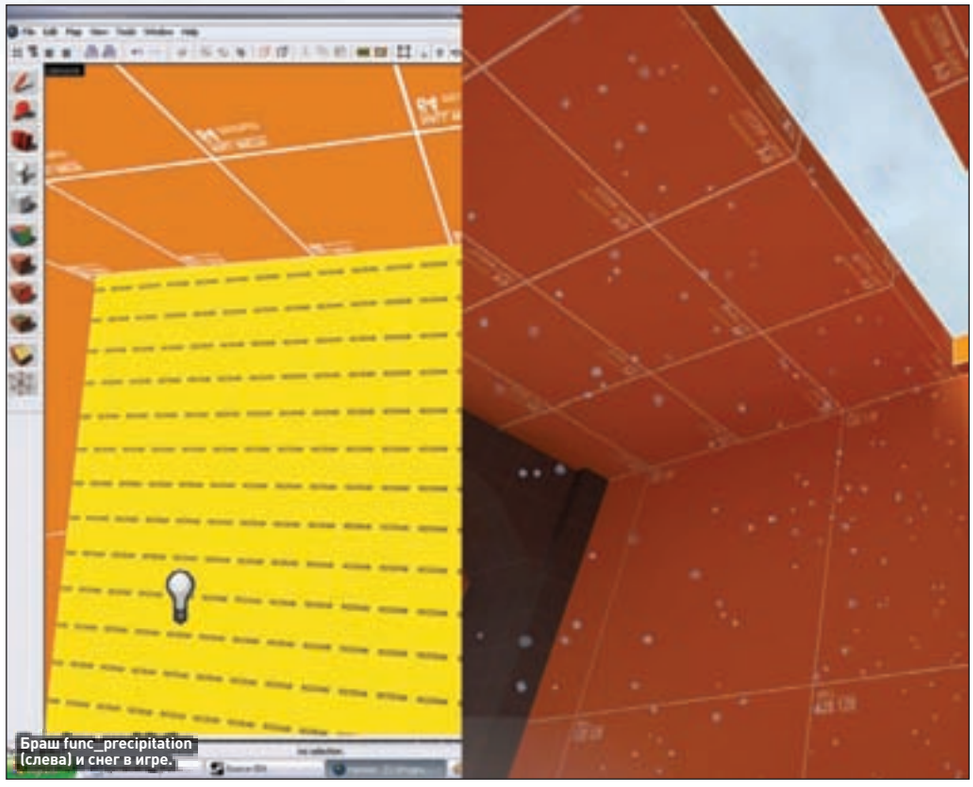
ПОСОБИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ SOURCE SDK

ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

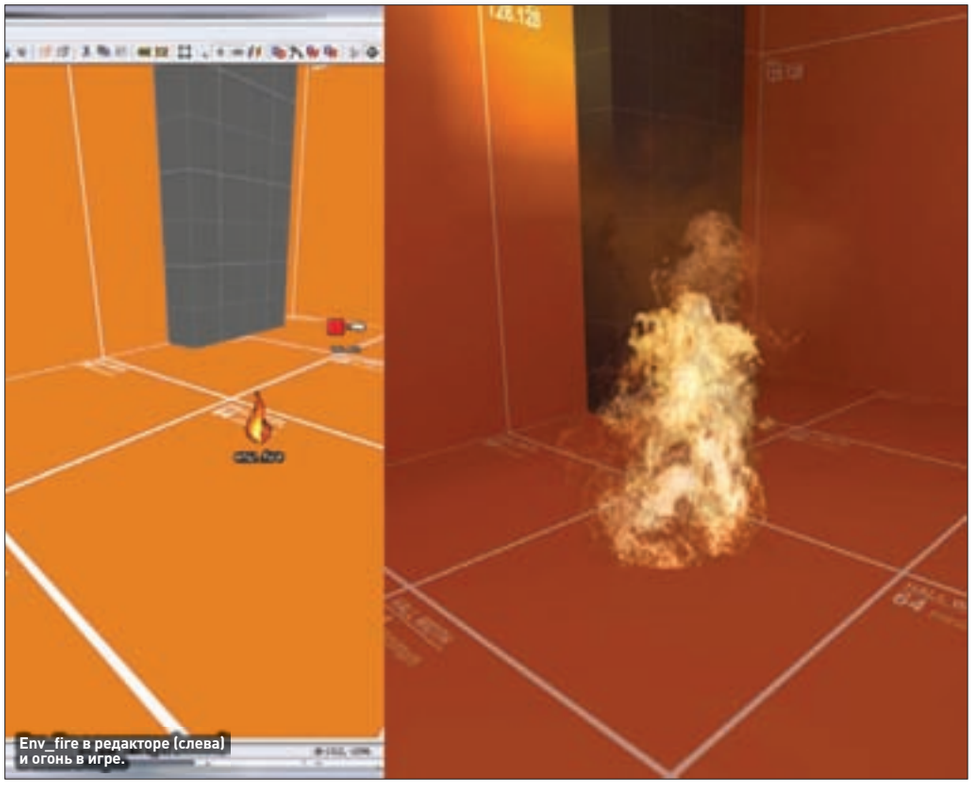
О том, что атмосфера на карте создается освещением, мы уже говорили. Но если оглядеться по сторонам, окажется, что есть и другие явления, способные задать настроение сцене. Более яркие примеры можно найти в кино. Внезапный сноп искр из панели управления механизмом, дождь, туман, огонь – все это может как добавить зрелищности происходящему, так и просто отвлечь игрока в нужный по твоему замыслу момент. Сегодня мы посмотрим, какие эффекты предлагает редактор Hammer Editor, а также обсудим не менее полезный элемент карты – 3d Skybox.

Начнем с погоды и рассмотрим создание снега и дождя. В Source эти явления – брашевые. Проще говоря, снег и дождь идут внутри некоторого объема, который ты создашь. Построй на карте блок произвольных размеров и нанеси на него текстуру tools/toolsnodraw. Теперь щелкни по нему правой кнопкой мыши и в появившемся меню выбери пункт Tie to entity. В поле Class найди func_precipitation и нажми «Применить». Основными параметрами этого нового объекта являются Density (плотность осадков) и Precipitation Type (тип осадков).

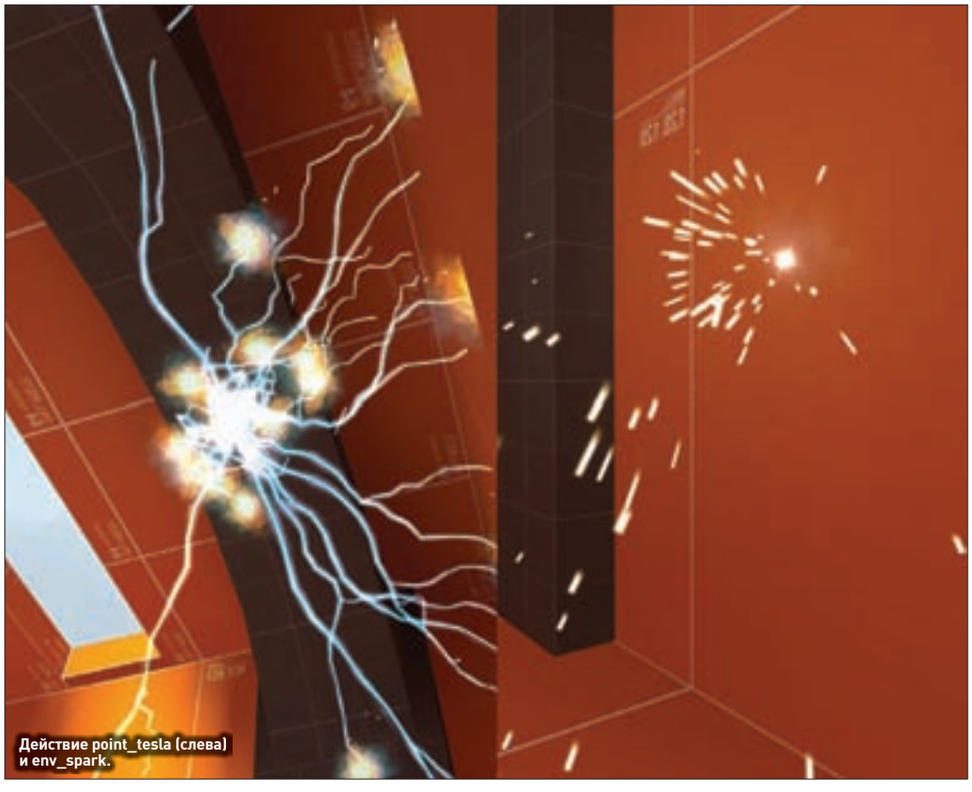
С плотностью все понятно: чем она выше, тем больше капель или снежинок будет падать. Разберемся со вторым параметром. В текущей версии игры доступно четыре вида осадков: дождь (Rain), снег (Snow), пепел (Ash) и сне-



Браш func_precipitation (слева) и снег в игре.



Env_fire в редакторе (слева) и огонь в игре.



Действие point_tesla (слева) и env_spark.

гопад (Snowfall). Почему снег упоминается два раза? Простой снег – это немного измененный дождь, и выглядит он не очень реалистично. Snowfall был добавлен в Half Life 2 Episode 1 и гораздо больше похож на настоящий снег. Пепел похож на снегопад, но падает гораздо медленнее, и даже при одинаковых настройках плотности его частиц меньше, чем снежинок. Создавая браш для func_precipitation, учти, что частицы в нем исчезают немного дальше нижней грани. Из-за этого они могут проходить сквозь крыши зданий и возникать внутри комнат.

Похожим образом создается облако пыли. Построй браш произвольных размеров и снова выбери команду Tie to entity в контекстном меню. В качестве класса укажи func_dustcloud. У этого объекта настроек побольше. Большинство из них можно оставлять без изменений. В основном тебе придется экспериментировать с Minimum Particle Size (минимальный размер частиц) и Maximum Particle Size (максимальный размер частиц). Манипулируя ими, можно создать еле видимые облака пыли либо стену тумана, в котором ничего не будет видно. Если же ты хочешь закрыть белой пеленой всю карту, лучше воспользоваться env_fog_controller. Этот объект создает туман сразу на всей карте. Нужно только его включить (параметр Fog Enable) и указать расстояние, на котором туман начинается (Fog Start) и на котором полностью исчезает видимость (Fog End). Важно отметить, что не все доступные карты неба (параметр SkyBox Texture Name в окне Map Properties) будут нормально работать с туманом. О том, как это исправить, мы поговорим чуть позже. Напоследок стоит отметить, что ветер от env_wind может сдувать частицы func_dustcloud и func_precipitation, что позволяет создавать внушительные снежные бури.

ЗАЖИГАЙ

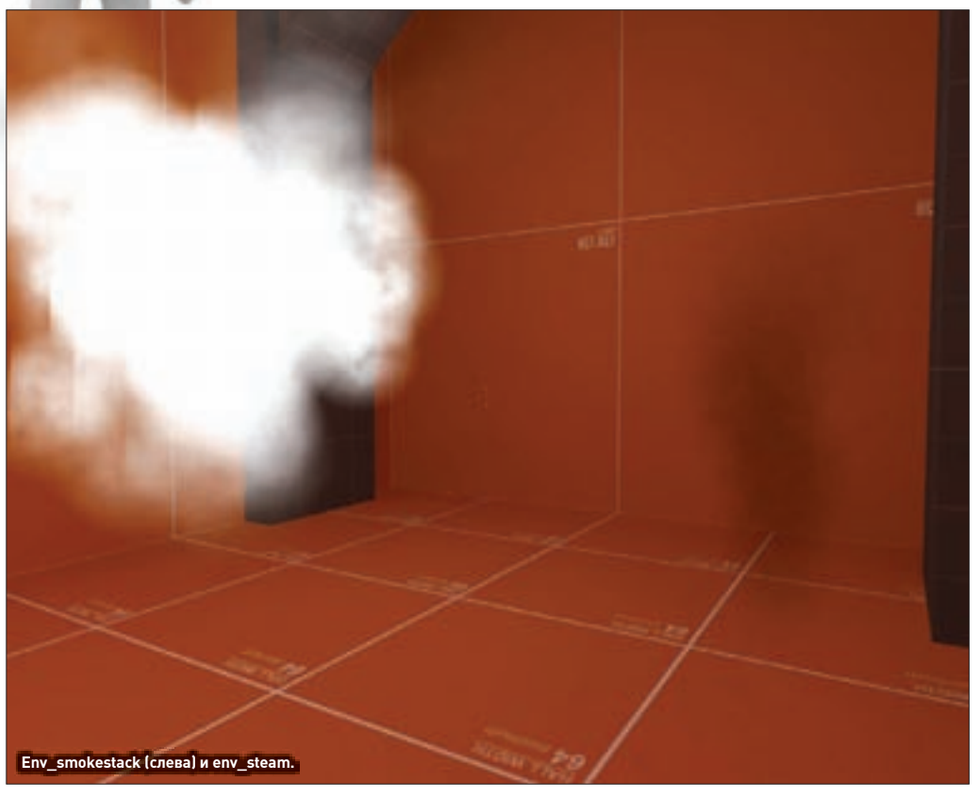
Помимо погодных явлений в Hammer присутствует богатый арсенал эффектов поменьше. Первым, на чем мы остановимся, будет огонь. За него отвечает объект env_fire. В большинстве случаев базовые настройки можно не менять. Исключением является разве что параметр Damage Scale, который определяет, как много урона огонь наносит игроку и другим объектам. Больший интерес представляет закладка флагов. Пойдем по порядку. Infinite duration заставит пламя гореть вечно независимо от параметра Duration (длительность горения). Флаг Smokeless отключает дым. Start On заставляет пламя появляться сразу же при загрузке карты. В противном случае нужно будет посылать команду StartFire. Start Full отменит анимацию постепенного появления пламени, перед игроком сразу же возникнет большой костер. Флаг Don`t drop позволит огню гореть в той точке, где ты поместишь env_fire, а не на земле под ней. No glow отключа-

ет свечение от огня. Оставшиеся два флага никак не сказываются на внешнем виде огня. Любые персонажи, войдя в огонь, автоматически воспламеняются, поэтому аккуратно выбирай место для костра.

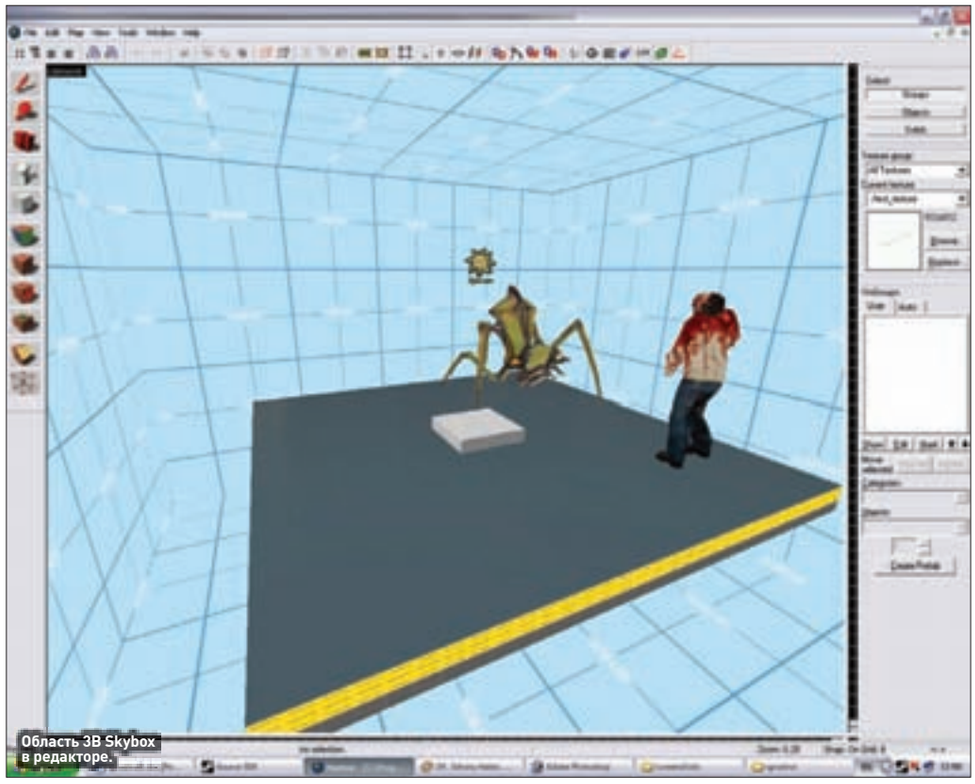
Огонь – это хорошо, но испугать им не получится, так как разгорается он медленно. Искры и разряды электричества могут отвлечь игрока гораздо лучше. За первые отвечает объект env_spark. Среди параметров особенно важны: Max Delay – задержка между выбросами искр, Magnitude – количество частиц, Spark Trail Length – длина искры. По умолчанию при загрузке карты объект env_spark не активен и ждет соответствующей команды. При помощи флага Start ON можно заставить его выбрасывать пучки искр, не дожидаясь приказа. Флаг Directional заставит частицы сыпаться в указанном направлении (значение поля Angles). Если его не включить, они будут лететь всегда в лицо игроку. С разрядами электричества все проще. Достаточно поместить на карте объект point_tesla и послать ему команду Turn On. После этого он будет постоянно выпускать молнии, пока не получит команду Turn Off. Если же тебе нужно, чтобы электрические разряды вспыхнули всего один раз, отправь ему команду Do Spark. Количество молний за разряд определяется группой параметров со словами # of Beams, а время между вспышками – Time Between Arcs.

Напоследок посмотрим на создание струи пара и дыма. Первую контролирует env_steam. Большинство параметров опять можно оставить без изменений. Обратить внимание стоит только на Initial State (начальное состояние, испускает ли он пар сразу или после команды) и Particle Type (тип частиц, доступен обычный видимый пар – Normal и струя горячего воздуха, искажающая обзор, – Heat Wave). Для создания дыма применяется объект env_smokestack. У него также есть параметр начального состояния и довольно большой набор настроек непосредственно частиц дыма. Можно изменить их размер (параметры со словом Size), разброс (Spread) и скорость испускания (Speed).

Разумеется, это только часть доступных эффектов, а с выходом Episode 2 появилась возможность работы с системами частиц, но они требуют отдельного разговора и применяются для более конкретных ситуаций, а не для общих игровых сцен.



Env_smokestack (слева) и env_steam.



Область 3B Skybox в редакторе.

МИР ВОКРУГ

Пришла пора поговорить об одном из важнейших элементов карты – трехмерном скайбоксе (3D Skybox). С его двухмерным проявлением мы уже имели дело, это текстура tools/toolsskybox, которая создает вокруг уровня небо. На самом деле ее возможности гораздо шире. Что же такое 3D Skybox? Это дополнительная область за пределами основ-

ной карты. После загрузки данная область и все объекты в ней будут увеличены в 16 раз и помещены между двухмерным небом и основной картой. Увеличение позволяет использовать объекты с небольшим числом полигонов, что облегчает просчет. За примерами далеко ходить не надо, так как в большинстве случаев цитадель на заднем плане Сити 17 и есть тот самый 3D Skybox.

Разберем пример. В нашем случае игрок будет появляться на небольшом островке посреди бескрайнего океана. Создай площадку размером 512x512 юнитов. В ее центре помести еще один браш поменьше, скажем 128x128 единиц и высотой 64 юнита. На его верхушке поставь точку появления игрока (info_player_start). Вода в Source создается из брашей, то есть ты строишь объем, в котором игрок сможет плавать. Поэтому построй еще один браш, который будет заполнять пространство от дна до середины острова. Все его грани покрой текстурой tools/toolsnodraw, а самую верхнюю – nature/water_coast03. Учти, что, если карта плотно не запечатана, поверхность воды просчитываться не будет, но плавать в ней игрок сможет. Закрой область с островом стенами и потолком, на которых нанесена текстура tools/toolsskybox. Добавь внутрь light_environment и точно в центре карты размести объект sky_camera. Выдели дно с водой, источник света и камеру. Скопируй их, а затем воспользуйся инструментом Paste Special из меню Edit. В открывшемся окне введи 2000 в поле координаты x и нажми Ok. Удали с главной области sky_camera. В верхней панели найди и нажми кнопку с надписью tl и двумя стрелками. В результате масштаб текстур будет уменьшаться вместе с геометрией. Выдели скопированную область и в меню Tools выбери пункт Transform. Отметь режим Scale (изменение размера) и во все три поля координат введи 0,0625. Таким образом у тебя получится уменьшенная копия геометрии, вокруг которой теперь можно построить скайбокс.

Для начала скопируй дно и размести восемь копий вокруг оригинала. То же проделай с водой. Оригиналы дна и воды удали. Передвинь камеру так, чтобы линия, выходящая из нее в окнах проекций, совпадала с нижней гранью браша-дна. Запечатай скайбокс со всех сторон блоками с текстурой tools/toolsskybox. Теперь карту можно сохранить и запустить. Область скайбокса будет увеличена и размещена вокруг уровня. Ради интереса можешь попробовать добавить в скайбокс какого-нибудь монстра, чтобы увидеть его увеличенную копию.

Как упоминалось выше, env_fog_controller не всегда хорошо работает с некоторыми вариантами неба. При помощи камеры трехмерного скайбокса можно попробовать это исправить. Если ты внимательно посмотришь на параметры sky_camera, то увидишь, что некоторые из них есть и у env_fog_controller. Достаточно ввести одинаковые значения для обоих объектов, чтобы туман стал работать лучше.

Итак, мы познакомились с некоторыми доступными спецэффектами и трехмерным скайбоксом. Разумеется, прежде чем вставлять их в карту, тщательно подумай, нужны ли они. Особенно это касается скайбокса. Моделей зданий и объектов в нужном масштабе не так много. Поэтому лучше сразу ознакомиться с доступным арсеналом, чтобы потом не оказалось, что твоя карта висит посреди пустого пространства. **PG**

EDITORIAL

При взгляде на то, как коллеги увлеченно расчленяют чудовищ в Dead Space и бродят по пустошам Fallout 3, становится обидно за державу: празднование Хэллоуина в Warhammer Online совсем не удалось, а переносы персонажей со слабозаселенных европейских серверов начнутся позже, чем в американской версии WAR. Зато (вот так новость!) долгожданная Darkfall добралась до открытого бета-тестирования и должна быть готова к запуску уже в декабре. Идейная наследница Ultima Online не претендует на титул убийцы WoW, но имеет все шансы собрать небольшую и очень лояльную аудиторию. Ждем с нетерпением.

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ

Чемпионы, вперед!

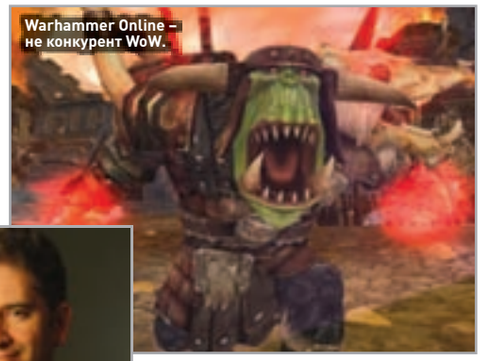
CHAMPIONS ONLINE

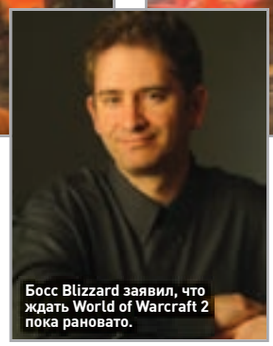
Калифорнийская Cryptic Studios объявляет набор в бета-тестеры. Опытные геймеры понадобились для оценки качества супергеройской онлайновой ролевки Champions Online и указания недочетов. Заявки на участие в закрытом бета-тесте принимаются на официальном сайте игры. «Всем сотрудникам Cryptic очень нравится Champions Online, – заявил креативный директор Джек Эммерт (Jack Emmert). – Мы с трепетом ждем первых отзывов тестеров».

В свое время Champions Online носила совсем другое имя – Marvel Universe Online. Однако издатель – корпорация Microsoft по ряду причин решила закрыть проект. Разработчики воспротивились. Они избавились от всего защищенного копирайтом контента и купили лицензию на создание MMO по мотивам настолки Champions. Супергеройская игра увидит свет будущей весной.

НАСЕЛЕНИЕ СТРАНЫ WOW РАСТЕТ

Король Лич добавит WoW подписчиков.


Warhammer Online – не конкурент WoW.


Босс Blizzard заявил, что ждать World of Warcraft 2 пока рановато.

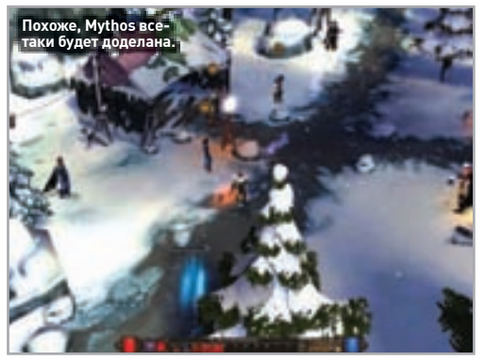
Давненько мы не рассказывали о демографических достижениях World of Warcraft. В последний раз подписчиков самой популярной в мире MMORPG подсчитывали в январе. Тогда их было 10 миллионов. Однако к концу года население WoW возросло еще на 10 процентов. Если бы игра Blizzard Enterteinment была страной, она оказалась бы 75-м по числу душ государством, опередив Грецию и Португалию. Учитывая, что 13 ноября увидело свет дополнение Wrath of the Lich King, причин для уменьшения популяции WoW-сообщества нет. Напротив, в течение 2009 года эксперты прогнозируют игре еще миллион подписчиков.

В Blizzard не видят конкурентов World of Warcraft. Warhammer Online? Ох, не смешите! Пол Сэмс (Paul Sams), один из ключевых сотрудников «Метелицы», признал: когда вышла WAR, наблюдался незначительный исход игроков из Азерота (как и после премьеры Age of Conan). Однако, по словам Сэмса, большинство блудных сыновей уже вернулись назад.

Боссы Blizzard не скрывают, что компания трудится над новой MMORPG. Но даже ее они не считают угрозой популярности World of Warcraft. Вот что сказал о секретной игре исполнительный директор «Метелицы» Майк Морхейм (Mike Morhaime): «Наша следующая MMO – не сиквел WoW. Она вообще сильно отличается. Ее задача – не заменить World of Warcraft, а предложить геймерам новые, иные ощущения». По слухам, проект нацелен не только на PC, но и на консоли и выйдет не скоро – года через три.

HELLGATE: LONDON ВЫНЕСЕН ПРИГОВОР

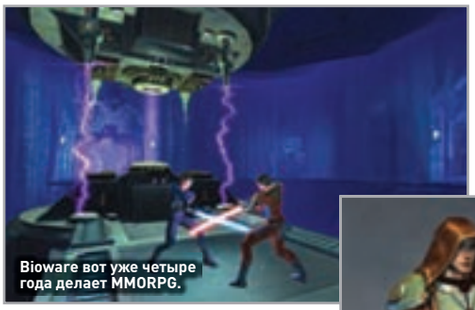
Судьба Hellgate: London заботит только корейцев.


Похоже, Mythos все-таки будет доделана.

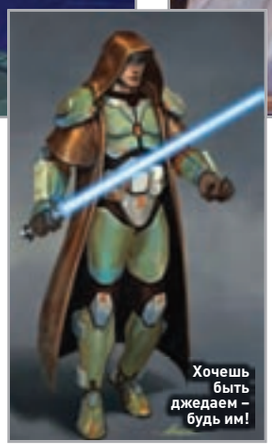
В свое время щедрые на обещания руководители Flagship Studios утверждали, что Hellgate: London – не просто интересный ролевой экшен, но и полноценная MMORPG, за которую не грех брать абонентку. Помнится, за 150 долларов продавалась пожизненная подписка. Однако Hellgate: London долго не потянула. Летом закрылась Flagship, а на днях издатель проекта Namco Bandai объявил, что 31 января 2009 года закроет игровые серверы. Навсегда. В оставшееся до отключения время с немногочисленных подписчиков не будут взимать абонентскую плату.

Впрочем, еще остались люди, которые верят в будущее Hellgate: London. Южнокорейское издательство T3 Entertainment выкупило все права на игру и, по слухам, вознамерилось заново открыть ее серверы, осуществлять техподдержку и даже производить новый контент. А заодно планирует доделать незавершенный проект Flagship – казуальный ролевой экшен Mythos. Задание поручено студии Redbana, базирующейся в Сан-Франциско. В T3 Entertainment уверены: и Hellgate: London, и Mythos придутся по вкусу корейским геймерам.

ДА ПРЕБУДЕТ С BIOWARE ВЕЛИКАЯ СИЛА!


Bioware вот уже четыре года делает MMORPG.

Обещаны демократичные системные требования.


Хочешь быть джедаем – будь им!

О том, что студия BioWare разрабатывает онлайновую ролевую игру по мотивам «Звездных войн», стало известно давно. Слухи пошли еще в 2006 году, когда канадская компания открыла филиал в техасском городе Остине. И вот наконец в Сан-Франциско сделан официальный анонс Star Wars: The Old Republic. «Традиционно онлайновые игры держатся на трех геймплейных колоннах: боевая система, изучение мира, развитие персонажа, – говорит доктор Рэй Музика (Ray Muzyka), исполнительный директор BioWare. – Мы добавим четвертую колонну – сюжет».

Действие игры развернется за 3600 лет до «эры Скайуокеров». Республика и Империя ситхов подписали перемирие, но пребывают в состоянии холодной войны. Возможно, ты сможешь изменить судьбу галактики, кем бы ты ни был: джедаем, ситхом или персонажем иного класса.

Работа над The Old Republic началась еще в 2005 году. По словам ведущего гейм-дизайнера Джеймса Олена (James Ohlen), The Old Republic огромна. Это вам не Knights of the Old Republic 3, а KotOR 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 и 10 в одном флаконе. Над сценарием трудятся 12 авторов. Их задача – не просто отправить тебя убить десять «кабанов», а объяснить, чем эти «кабаны» не угодили и как выполнение задания отразится на дальнейшей судьбе героя.

Поговаривают, бета-тестирование Star Wars: The Old Republic начнется в 2009 году. Дата релиза пока неизвестна. И, кстати, поклонникам Star Wars Galaxies не о чем волноваться: LucasArts и SOE не собираются прекращать поддержку этой MMORPG.

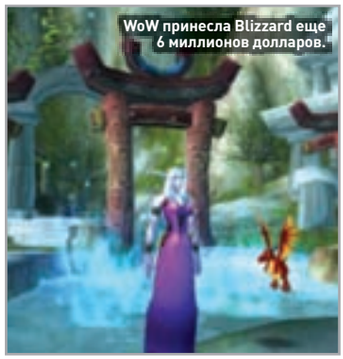
ГЭРРИОТТ СПАС ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

Гэрриотт. Захотел и полетел.

Подписчики Tabula Rasa уверены, что помогли спасти человечество.

Сбылась заветная мечта Ричарда Гэрриотта (Richard Garriott). 47-летний создатель культовой Ultima Online и неплохой, хотя и неоднозначной MMO-игры Tabula Rasa слетал в космос. Гэрриотт – сын американского астронавта, побывавшего на орбите еще в 1973 году. Он пытался после школы пойти по отцовским стопам, однако не прошел отбор NASA из-за плохого зрения. Тогда парень занялся созданием ролевых игр, на чем и разбогател. Билет на космический корабль «Союз ТМА-13» обошелся Ричарду в 30 миллионов долларов – гейм-дизайнер признает, что лишился почти всего своего состояния. О чем, впрочем, не жалеет. Говорит, еще заработает.

Шестой в истории Земли звездный турист провел десять дней на борту международной космической станции. 24 октября он благополучно вернулся на Землю, за что искренне поблагодарил русских космонавтов. Гэрриотт принял участие в трех научных экспериментах NASA и сделал несколько сотен фотоснимков. Он также отвез на МКС данные ДНК победителей конкурса «Спаси человечество», проведенного среди подписчиков Tabula Rasa. Видимо, за будущее homo sapiens можно больше не волноваться.

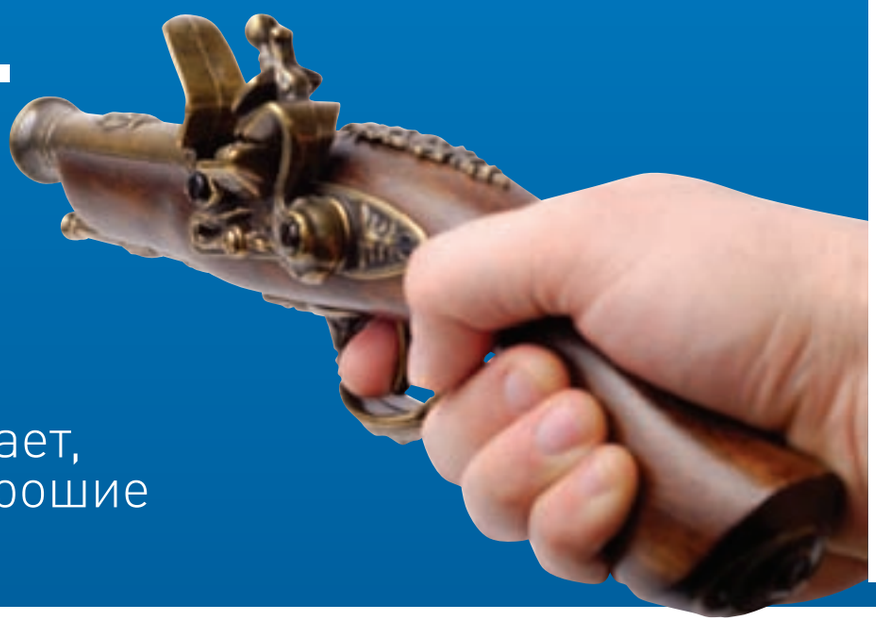

WoW принесла Blizzard еще 6 миллионов долларов.

Blizzard Entertainment, которая, казалось бы, не жалуется на бедность, недавно стала богаче еще на 6 миллионов долларов. Она засудила компанию MDY, создавшую Glider. Не припоминаешь? Это знаменитый бот для онлайновой ролевой игры World of Warcraft, который дюже хорошо справлялся с MMO-рутиной: прокачиванием персонажа и добычей золотишка. MDY успела продать 100 тысяч экземпляров программы (за чудо-бота просили 25 баксов), прежде чем Blizzard обратилась в суд. Судья признал нанесение материального вреда правообладателю и присудил «Метелице» компенсацию – 6 «лимонов».

WAR повсюду!

Студия Mythic, принадлежащая суперпаблишеру Electronic Arts, похвасталась достижениями Warhammer Online: Age of Reckoning, увидевшей свет в сентябре. В магазины отправлено 1.5 миллиона экземпляров этой ролевой игры. Сейчас у WAR 800 тысяч активных подписчиков в США, Европе и Австралии. Разработчики надеются взять планку в миллион игроков, когда проект дебютирует в Азии, России и Латинской Америке. Впрочем, это лишь предположения. Например, у онлайновой ролевки Age of Conan было 400 тысяч подписчиков и в первую неделю после релиза, и полгода спустя.

ФЛЕШ-ОХОТА



Правильный знает, где прячутся хорошие флеш-игры

Всем привет. Ну-с, то у нас сегодня в программе? Страна бесконечных развлечений? Звучит заманчиво. Ночная смена на кладбище? Если зомби не заразные, тогда ладно. Бегство от летающей «соковыжималки» по пересеченной местности? Чудненько, чудненько. Не медли, друг. Выписывай ссылки – и вперед, к компьютеру.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

WOODEN PATH

WOODEN.PATH.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	1538 KB
ОЦЕНКА:	4

Wooden Path посвящена постройке мостов через реки. На протяжении 50 уровней ты должен налаживать переправу между берегами. Занятие на первый взгляд не ахти какое захватывающее. Но это только кажется. Wooden Path – оригинальная головоломка для тех, кто никуда не торопится.

Каждый уровень начинается одинаково: речка и куча блоков. Нужно проложить непрерывный деревянный настил от одного берега к другому. Похоже, предыдущая бригада строителей пила, не просыхая, потому что блоки разных типов свалены как попало. Так что вначале придется избавиться от «мусора»: к примеру, конструкции, помеченные золотой звездой, исчезают, когда соединяешь их все вместе. Есть точки телепортации – загоняешь туда кусок моста, а он появляется совсем в другом месте.

Поначалу Wooden Path кажется сложной – слишком много преград нужно убрать для того, чтобы сделать чахлый мостик. Но, освоив основные принципы, ты поймешь: бояться нечего.

Каждый мост – торжество разума над обстоятельствами.

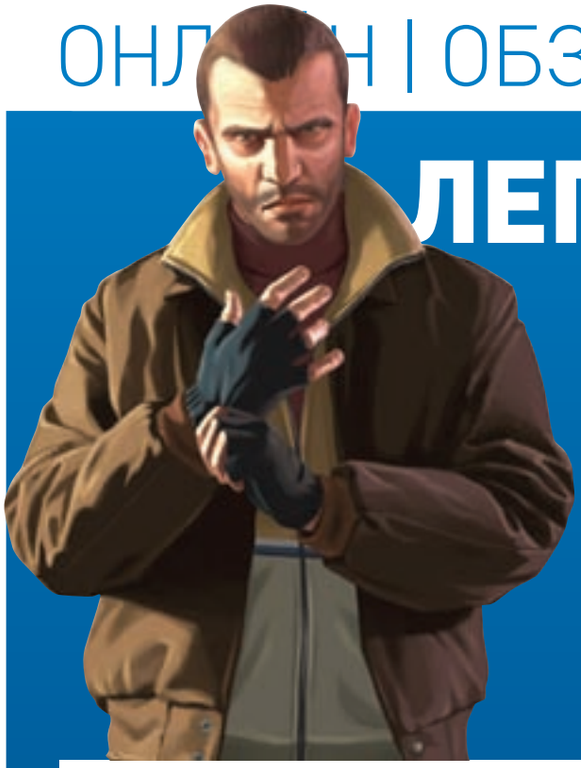
GRAVE SHIFT

WWW.TANGERINEPOP.COM/GRAVESHIFT

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	НИЗКАЯ
РАЗМЕР:	2711 KB
ОЦЕНКА:	4

Даже после беглого знакомства с Grave Shift ясно: ребята из студии Tangerine Pop Games вложили в игру много сил. Тем печальнее признавать, что удалось далеко не все. К графике не придерешься – сделано на совесть. Завязка обыкновенная: колдун украл королевские сокровища и даже корону. Король лыс и очень переживает из-за пропажи. Естественно, тебя отправляют на поиски. Герой бы и рад стараться, да управление не позволяет. Дело в том, что в Grave Shift используется изометрический вид, а за перемещение отвечают стрелки курсора. Жмешь «вверх», идешь налево. Жмешь «вниз», чешешь направо. В общем, к управлению придется привыкать, иначе змеи, зомби и пауки быстро с тобой разделаются. Если сумеешь приспособиться, играть будет интересно: бродишь по кладбищу, собираешь сокровища, жмешь разные выключатели и зажимаешь кнопки блоками – затягивает, что сказать. Поддерживай Grave Shift мышку, было бы куда лучше.

Кладбища без монстров не бывает.



ЛЕГЕНДАРНЫЕ СЕРИИ ИГР

Фанаты о любимых проектах

Нынешняя осень подарила нам продолжения легендарных, даже, не побоюсь этого слова, эпических игр. Рассматривать каждую из них саму по себе – преступление, поэтому обратим взор на русские фан-сайты, посвященные прославленным сериям. История каждой из них берет начало еще в 90-х, так что говорить есть о чем.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

МУТАНТАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

WWW.FALLOUT-ARCHIVES.COM

Дизайн	3.5
Наполнение	4.5
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

О дикой популярности «фаллаута» в нашей стране свидетельствует хотя бы то, что для многих отечественных разработчиков Fallout MMORPG является игрой мечты, священным граалем и ночным кошмаром одновременно. А Fallout 2 – эталоном того, как нужно создавать ролевые проекты. Игроки полюбили творение Black Isle за почти безграничную свободу – каждый проходил путь от убежища до финала по-своему. В массовом сознании изометрия и пошаговые бои стали неотъемлемой частью игры. Поэтому многими известие о разработке продолжения компанией Bethesda было воспринято в штыки: «Как они посмели делать Fallout 3 в реальном времени!» С выходом игры ситуация не изменилась: одни окончательно утвердились в мысли, что нам подсунули Oblivion в постапокалиптических декорациях, другие радуются возможности побродить по разрушенному округу Колумбия. Впрочем, и тем и другим пригодится база данных по всей серии Fallout.

Слишком много «зелени»? Дизайн сайта сделан в стиле Pip-Boy 2000.

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

WWW.SILENTHILL.RU

Дизайн	3.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Когда пишутся эти строки, еще неизвестно, выйдет ли Silent Hill: Homecoming на PC в ноябре. Впрочем, Xbox-версия в США доступна еще с начала осени, так что скрепя сердце можем считать, что новая часть уже увидела свет. Печально, что с каждой новой игрой в SH остается все меньше ужасов и становится все больше бездумных сражений с монстрами – в Homecoming даже новую боевую систему придумали. Зато истории и персонажи первых частей изучены фанатами от и до. Анализ сюжетов игр, характеры, поступки, мотивации, неочевидные подробности из жизни главных героев – все это ты найдешь на silenthill.ru. Конечно же, имеются советы, описания игровых секретов и прохождения со всеми концовками. О чем еще может мечтать почитатель Silent Hill? Наверное, только о рассказах, вышедших из-под пера других поклонников, но и «фанфики» тут есть, причем на удивление увлекательные. И форум имеется – поделиться впечатлениями после прочтения.

Сайт серый по цвету, но не по содержанию.

HUNTED FOREVER

HUNTED.FOREVER.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР: 1032 KB
ОЦЕНКА: 5

Hunted Forever – занятная игра, в которой тебе отведена роль не охотника, а жертвы. За героем гонится летающая машина смерти, оснащенная лазером и бомбами. Замешкаешься – и тебя умело дезинтегрируют. Поэтому останавливаться нельзя, надо бежать со всех ног. Их, кстати, две, а не четыре или там восемь. Но и имеющихся вполне достаточно, ведь главный герой, подобно девушке Bepe (Faith) из Mirror's Edge, бегает грамотно и прыгает далеко. А еще он, как Принц Персии, может скакать от стенки к стенке, так что выберется даже из глубокого колодца. Управлять позволено как стрелками, так и клавишами WASD – хоть играй двумя руками попеременно.

Такое впечатление, будто над графикой в Hunted Forever работал школьник. Он все схематично нарисовал на листе бумаги: герой – человечек, горы – линии, ведущие вверх. К условностям быстро привыкаешь, и местные леса, подземелья и лаборатории даже начинают казаться симпатичными. Игра короткая, но сложная – в Hunted Forever погибаешь быстро.

На большом уровне сложности убежать от преследователя почти невозможно.

MATT SANDORF: JOURNEY TO ENDLESS ENTERTAINMENT

WWW.ENDLESS-ENTERTAINMENT.NET/GAME/INDEX.HTM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: НИЗКАЯ
РАЗМЕР: 1861 KB
ОЦЕНКА: 5

Ну что, готов к путешествию в страну бесконечных развлечений? Вернее, на космический корабль развлечений, потому что именно там разворачивается действие игры о Мэтте Сэндорфе? Если да, надеюсь, ты любишь адвенчуры и продукцию Sony. В противном случае тебе придется нелегко, ведь Matt Sandorf – это рекламный квест, оплаченный японской корпорацией. Не пугайся, в наши дни далеко не все рекламные игры – отстой. Эта, например, точно неплоха и выдержана в классическом стиле: бродишь по каютам звездолета, подбираешь все, что под руку попадется. Решения большинства загадок совсем не очевидны. Например, если засунуть острый перец в стакан со вставной челюстью охранника, а потом разбудить бедолагу, он спросонья сунет перец в рот и побежит пить, а ты тем временем сможешь увести его карту-ключ от двери. Впрочем, если ценишь квесты от LucasArts и прошел их все, то и Journey to Endless Entertainment не станет проблемой.

Визуально Matt Sandorf очень уютная игра.

OFF BALANCE

WWW.CANDYSTAND.COM/PLAY.DO?ID=18351

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: НИЗКАЯ
РАЗМЕР: 731 KB
ОЦЕНКА: 4

Off Balance – неплохая игра для саперов. С мышкой в ней нужно обращаться трепетно и резких движений не делать, тогда будешь легко переходить с уровня на уровень. Алкоголикам же или несчастным, страдающим от болезни Паркинсона, с Off Balance не поладить. Принцип такой: с помощью курсора можно поворачивать расположенную в центре поля стрелку. Куда она указывает, туда и летит шар. Ему нужно задеть несколько других шариков на уровне, не касаясь стен. Есть и другой немаловажный нюанс: чем дальше курсор мыши от стрелки, тем выше скорость шара. Так что надо продумывать маршрут, по которому ты поведешь своего круглого «друга». Ибо отпустишь слишком далеко – он тут же врежется в край поля. Поскольку напрямую шаром управлять нельзя (ты лишь задаешь ему направление движения и скорость), игру осваиваешь постепенно, учась ориентироваться в пространстве. Не парься – вскоре будешь лихо разворачивать шар у стены, и тут же гнать его к новой цели, подспудно выбирая следующее направление.

Off Balance может довести до белого каления!

МЕДВЕДИ-ПАРАШЮТИСТЫ

WWW.CNCSERIES.RU

Дизайн	4.0
Наполнение	3.5
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

Данный сайт посвящен не только Red Alert, но и всем играм серии Command & Conquer. Тем не менее у нас речь пойдет в основном о медведях – как известно, это лучший способ борьбы с мировой демократией. К чему все эти политические игры, когда со всем можно покончить одним махом? Действительно, своей немалой популярностью в России вся серия C&C обязана именно Red Alert, иначе играли бы мы в Warcraft, StarCraft и горя не знали. К нашему удивлению, на вышеозначенном фанатском ресурсе не так много статей, как хотелось бы. Тактики, советы, прохождения – все это отлично, но почему энциклопедия C&C такая куцая, а модификаций раз-два и обчелся? Мы хотим больше, больше файлов! Зато новости тут появляются регулярно, да и форум вполне живой. Кроме того, русское сообщество обретается и на других сайтах, ссылки на которые представлены в разделе «Сообщество». Заходи, общайся!

Дизайн сайта – с преобладанием красного цвета, в стиле Red Alert 3.

АГ-УГОНЩИКИ

GTA.AG.RU

Дизайн	4.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.0
Общая оценка	4.5

Хотя мы писали об этом сайте в июньском номере, выход GTA IV на PC – веская причина напомнить об отличном ресурсе. И заодно сообщить, что на сей раз нам достанется не просто портированная с консолей игра, а правильная версия для PC с улучшенными текстурами, большей дальностью прорисовки и продвинутым видеоредактором. С многопользовательским режимом не повезло: он будет работать через службу Games for Windows – Live, которая в России пока официально не запущена. Остается надеяться, что хоть модостроители не подведут и на «страницах» gta.ag.ru вскоре появятся качественные модификации. Зато можно наверняка утверждать, что там будет полное прохождение игры, как в случае с предыдущими GTA. Уже сейчас можно найти множество информации о GTA IV, а база данных по остальным играм серии и вовсе одна из лучших в рунете, да еще и с картинками. Читать – не перечитать.

За прошедшие полгода дизайн сайта полностью изменился.

СПОРТСМЕНКА И КРАСАВИЦА

WWW.LARACROFT.RU

Дизайн	4.5
Наполнение	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

На этом сайте есть все, о чем только может мечтать настоящий лароман: обзоры, прохождения, скриншоты, патчи, сохранения, музыка из игры, обои для рабочего стола и множество другой информации, связанной с каждой из частей Tomb Raider. Героине, естественно, уделено центральное место: помимо ее подробной биографии ты найдешь здесь концепты-арт и рендеры, изображения транспорта, одежды и оружия, используемого Ларой в различных частях игры. И, конечно же, фотографии моделей (правда, не всех), представлявших мисс Крофт в разное время. Согласись, динамичный геймплей – лишь одна из сильных сторон Tomb Raider. К тому же TR – не только серия игр, поэтому на сайте ты найдешь краткие описания фильмов и комиксы с Ларой в главной роли. Как видишь, информации тут предостаточно – и это не говоря о регулярных новостях, которые появляются почти каждый день. В общем, всячески рекомендуем.

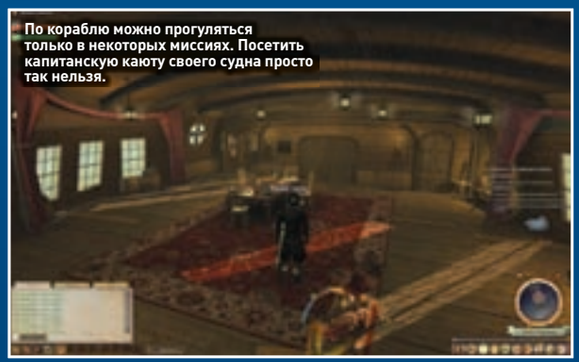
Сайт постоянно обновляется и содержит много статей.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

КОРСАРЫ ONLINE: PIRATES OF THE BURNING SEA

РУССКИЕ НА КАРИБАХ

Свистать всех наверх! Pirates of the Burning Sea вошла в русскую гавань. И пусть это случилось позже, чем хотелось бы (Akella Online обещала выпустить локализацию еще в апреле), мы смиримся – от Америки до наших берегов путь неблизкий, а ветер не всегда был попутным. О настоящем, прошлом, будущем PotBS и о русской локализации – в этом дневнике. Йо-хо-хо!



По кораблю можно прогуляться только в некоторых миссиях. Посетить капитанскую каюту своего судна просто так нельзя.

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.corsairs-online.ru
ДАТА ВЫХОДА
31 октября 2008 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ
5,7 Гб

Здорово потрепанный шлюп противника в любой момент может оказаться на дне и составить компанию торчащему из-под воды кораблю.

«Корсары Online» нельзя назвать типичной MMO. Здесь нет толп агрессивно настроенной нечисти, огненных шаров и фиолетовых наборов брони. Но и типичной пиратской игрой ее не окрестишь – под каждым кустом не скрывается клад, интриг маловато, и даже самый отъявленный головорез в неменьшей степени является торговцем. Морские сражения сделаны на твердую пятерку, но бои на суше и абордажи напоминают театрализованные представления, а не кровавые битвы. В целом Pirates of the Burning Sea невероятно похожа на EVE Online – такой себе симулятор вояки-торговца в антураже Карибского моря.

ПОЗАБЫВ ПОКОЙ И ЛЕНЬ

Как и в «Еве», главной ценностью в суровом мире игры являются деньги – золотые дублоны, за которые покупается и продается все что угодно. Корабли, оружие и припасы похуже всегда можно купить у NPC, а за лучшим товаром стоит обращаться к игрокам. Аукцион в игре сделан оригинально: стоимость товара не указывается, ты можешь лишь посмотреть историю покупок – суммы, за которые продавалась та или иная вещь раньше. После этого делаешь ставку, указывая, сколько готов отдать за нужный товар. Если на рынке есть предложения по продаже, цена которых не превышает указанную тобой цифру, ты приобретешь предмет. Иначе придется повысить ставку. Конечно, ты можешь понемногу увеличивать ее, чтобы купить необходимый товар по самой малой цене, но это несколько муторно. Так что или готовься потратить на покупку лишнее время, или сразу же предлагай разумную сумму. Примечательно, что подобный механизм избавляет аукцион от любителей подрезать цены конкурентов и усложняет заработок денег на перепродаже вещей. К тому же рынок свой для каждого региона. И, как в EVE Online, тебе придется самостоятельно забрать покупку, если она находится в другом порту. В те времена FedEx в Карибском море еще не работал.

Для производства предметов тебе не придется стоять с молотком у верстака – каждый игрок может организовать собственное предприятие по добыче или изготовлению определенных типов ресурсов или товаров. Строить где попало не стоит – если остров с твоей мануфактурой перейдет под контроль противника, будь готов платить огромные налоги с производства. Каким бы толстосумом ты ни был, самостоятельно не прожить – в одиночку не отвоюешь остров обратно. Более того, часть ресурсов придется покупать у других игроков, так что торговые картели тут дело обыденное. Построить огромное стопушечное судно под силу только крупным гильдиям. Говорят, на европейском сервере Roberts таких кораблей раз-два и обчелся, а ведь в Европе и Америке игра вышла еще в январе.

СВОБОДНОЕ ПЛАВАНИЕ

С момента запуска англоязычной версии PotBS прошло девять месяцев, но Flying Lab не торопится добавлять в игру новый контент, отделываясь небольшими изменениями. У фракции пиратов появился второй класс – буканьер (до этого искателям приключений была доступна всего одна карьера против трех у францу-

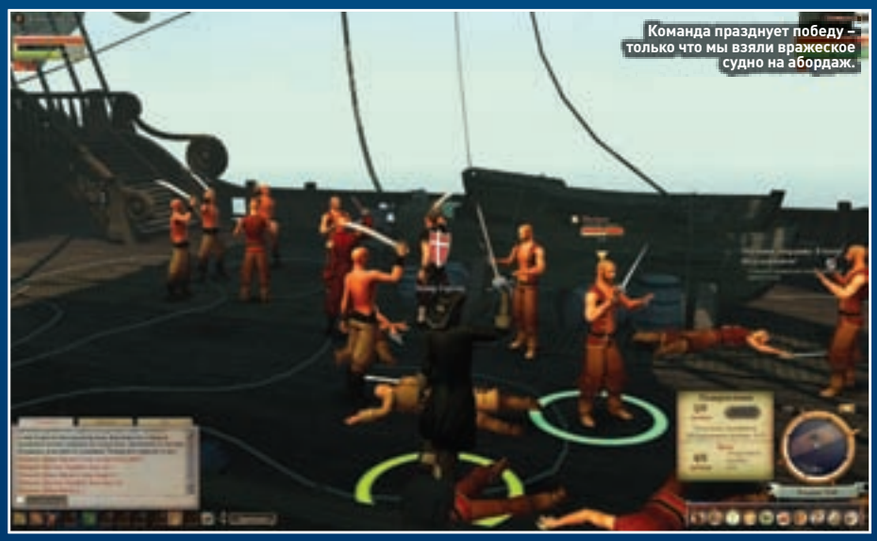
На модели корабля видно все снасти, вооружение и даже членов команды. Цветной круг вокруг судна показывает направление ветра.

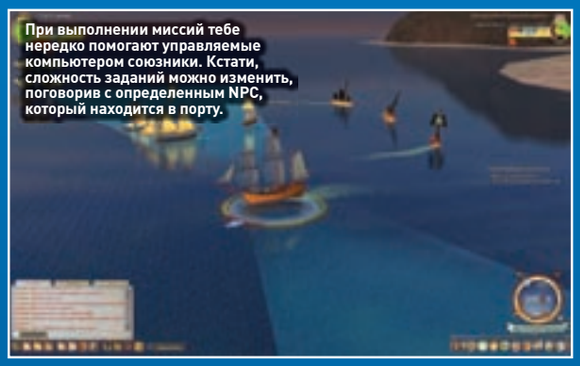
зов, испанцев и англичан). Появилась возможность застраховать корабль, который в случае поражения теряется безвозвратно. Правда, страховка покроет лишь 90 процентов оценочной стоимости судна, а это куда меньше той суммы, которую тебе придется выложить за него на рынке. Также появилось несколько уникальных квестов, рассчитанных на группу игроков. Нельзя не отметить возросшую стабильность клиента – у меня за несколько часов игры подряд он ни разу не вылетел. С пингом тоже все в порядке: серверы «Корсаров Online» находятся в Стокгольме, а это даже ближе Амстердама, где расположена площадка с EverQuest 2.

Приятное впечатление производит и локализация. Если не считать размытых описаний некоторых способностей (чем грешит и оригинал), персонажи действительно говорят по-русски. Критичных ошибок и наглых англицизмов замечено не было, но мелкие огрехи встречаются, хотя, скажу честно, это уже придирки. Так, в описании одного из умений, повышающих скорость бега персонажа на суше, скорость названа крейсерской, а в другом осталось непереведенным слово increases. Пираты же в русской версии стали очень вежливы и обращаются друг к другу исключительно на «вы». Недосмотрели, поторопились, не подумали или таким образом избежали различных обращений к мужчинам и женщинам? Как бы то ни было, результат выглядит неубедительно. Озвучание персонажей переписывать не стали – речь осталась на английском. Хотя ее настолько мало, что грех жаловаться.

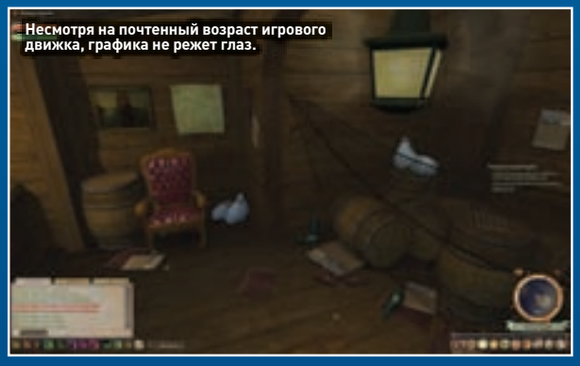
НОВЫЙ СТАРТ

На данный момент у «Корсаров Online» всего один сервер, что несет определенные ограничения для игроков: в одном мире нельзя создавать персонажей различных наций, так что подумай хорошенько, прежде чем выбирать свою сторону. Будет ли это Англия, Франция, Испания или пираты (которых сейчас большинство) – решать тебе. Соотношение сторон определяет интересность игры для всех ее подписчиков. И станет ли PotBS такой же успешной, как и оригинальные «Корсары»? Зависит от тебя. Битва за Карибы началась! **PG**


Команда празднует победу – только что мы взяли вражеское судно на абордаж.


При выполнении миссий тебе нередко помогают управляемые компьютером союзники. Кстати, сложность заданий можно изменить, поговорив с определенным NPC, который находится в порту.

Пиратский корабль, сгружающий трофеи с поверженного торгового судна, – явление в здешних морях вполне обыденное.


Несмотря на почтенный возраст игрового движка, графика не режет глаз.

ПОД СОБСТВЕННЫМ ФЛАГОМ

В 2003 году, на ранних этапах разработки, создатели Pirates of the Burning Sea планировали включить в игру инструментарий для создания собственных предметов. Речь тогда шла о всяческих декоративных штуковинах типа ваз и стульев, а также об оружии. В частности, о пушках. Эта идея не нашла своего воплощения в релизе, избавив игроков от необходимости заниматься моделированием и ужасаться при виде бездарных творений других пользователей. Однако возможность создания собственных флага и паруса в игре присутствует. Ты можешь сам нарисовать и загрузить на сервер соответствующие текстуры – после тщательной проверки издателем они появятся в игре. Беда в том, что в «Корсарах Online» в данный момент эта возможность недоступна. Точных сроков ее активации пока не называют, но уверяют, что в скором времени весь необходимый функционал будет реализован. Воистину обещания – бич всех ММО-игр. Подписчикам постоянно приходится чего-то ждать.

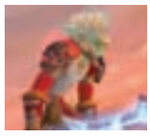
ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Само понятие «бычить» слегка меняется в городе Громового утеса.

Все под боком: прямо по курсу – вождь Кэрн Кровавое Копыто, справа от него торговец рыболовными снастями, слева – каменотес и кузнец.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ III



СТАТУС
TORICK-ИСТОРИК

ДИСЛОКАЦИЯ
КАЛИМДОР

Привет тебе, любитель историй и приключений! Сегодня мы побываем с тобой в легендарных Степях (The Barrens), прогуляемся по склонам Когтистых гор (Stonetalon Mountains), проскачем по Пустошам (Desolace) и завершим этот этап путешествия в Мулгоре (Mulgore) с посещением столицы тауренов – Громового утеса (Thunderbluff). Ты готов? Тогда поехали!

Полностью обозреть Громовой утес – дело плевое. Плевать следует вот с этой колокольни.

ГДЕ КОГДА-ТО ШУМЕЛА РОЩА...

До великого Раздробления на этом месте росли могучие деревья, защищавшие своих обитателей – ночных эльфов. Здесь же находилось несколько поселений остроухих граждан (а Степи, надо заметить, самая большая область Калимдора). Однако Пылающий легион и Раздробление сделали свое жуткое дело: пасторальные лесные угодья превратились в выжженное плоскогорье с редкими оазисами. В Степях поселились воинственные кентавры и свинобразы, возненавидевшие как ночных эльфов, так и мирно кочующих тауренов.

Тем не менее Степи играют важную роль в инфраструктуре цивилизаций Калимдора. Именно здесь пролегает Золотой путь (Golden Road) – главный торговый тракт тауренов, орков и гоблинов. Свинобразы, которых орки выгнали из Дуротара, облюбовали местные холмы неподалеку от Перекрестка (Crossroads), откуда совершают свои рейды на одинокие караваны. Из-за нападений кентавров и свинобразов выросли цены на гоблинские товары, доставляемые из Кабестана (Ratchet). Гоблины решили эту проблему привычным путем: они платят свинобразам, которые защищают их караваны от кентавров.

Дальше – больше. На юге Золотого пути расположены две твердыни свинобразов – Лабиринты иглошкурых (Razorfen Downs) и Курганы иглошкурых (Razorfen Kraul). Именно здесь скрываются самые хитрые, самые жестокие свинобразы, а посещение этих подземелий в одиночку сулит верную смерть. Новичкам же рекомендуется отправиться в Пещеры стенаний (Wailing Caverns), где они найдут в достатке и сокровищ, и приключений.

Степи считаются сердцем орды. Основные поселения – Перекресток (орки и тролли), Кабестан (гоблины) и лагерь тауренов – Таурахо (Camp Taurajo). Альянсом здесь и не пахнет, зато у начинающих игроков возникает другая неприятная проблема. Дело в том, что Степи – первая зона, где игрок орды сталкивается с множеством себе подобных. Вследствие невоспитанности некоторых пользователей World of Warcraft (как правило, в силу юного возраста) в общем чате периодически возникают перепалки с употреблением великого и могучего в совершенно неприемлемой форме. Изредка заглядывающие мастера затыкают (а иногда и временно отключают от сервера) сквернословящих игроков, но уже через 15 минут все начинается снова. В сообществах это печальное явление уже получило название «барренс-чат».

ГОРЫ НЕЙТРАЛЬНОЙ ПОЛОСЫ

Когтистые горы – редко посещаемая игроками территория. Там действительно не на что особо смотреть. Вокруг Утеса ветрорезов (Windshear Craig) сосредоточились рабочие площадки гоблинов из Торговой компании (Venture Company). На юге в небольшой деревушке обосновались тролли из клана Темного копья (Darkspear). В самом центре гор в уютной долине скрыт Приют у Солнечного камня (Sun Rock Retreat). На севере находится Пик Каменного когтя (Stonetalon Peak), где поселились друиды из Круга Ценариона. Тем не менее Когтистые горы – это уникальная территория, ведь здесь тауренам и ночным эльфы хотя бы пытаются мирно сосуществовать. К сожалению, далеко не все разделяют этот принцип...

На юго-западе располагается Обугленная долина (Charred Vale). Она тоже когда-то была приличной благородной рощей, но Пылающий Легион и по ней прошелся грязными сапожищами – так что теперь там обитают лишь огненные элементали, гарпии, василиски и прочие неприятные существа. Если проскочить мимо них, то к югу ты обнаружишь вход (или выход) в Пустоши (Desolace).

Деревня троллей – самое зеленое место во всех Пустошах. И к тому же самое веселое.

Стиль Пустошей напоминает дополнение Warcraft 2: Beyond the Dark Portal, когда люди таки прошли через Темный портал и устроили тамошним оркам знатную вендетту.

ОПЕРАЦИЯ «ДЕМОН В ПУСТЫНЕ»

На весьма приличной по размерам территории находятся не только два поселения альянса и орды, но еще и лагеря кентавров, демонов и сатиров.

На побережье обитают несколько племен нага, не говоря уж о многочисленных стервятниках и василисках, которых в Пустошах можно встретить повсеместно. Тем не менее сама зона столь скучна и уныла, что ходить туда за опытом и квестами осмеливается не каждый. Главное развлечение – четыре клана кентавров: Колкар (Kolkar), Гелкис (Gelkis), Маграм (Magram) и Мародин (Maraudine), которые сражаются друг с другом за бесплодные земли и власть. Легенда гласит, что первые кентавры появились в результате союза Зейтара (Zaetar), сына Ценариуса, и принцессы земных элементалей Терадрас (Theradras). Окрепнув и сбившись в племена с ханами во главе, кентавры убили своего папочку якобы за то, что он их такими породил – уродливыми, яростными и жестокими. Действительно, люди-кони весьма неохотно вступают в контакт с другими расами, им достаточно подчинить себе половину Пустошей, выгнав с насиженных мест и ночных эльфов, и тауренов.

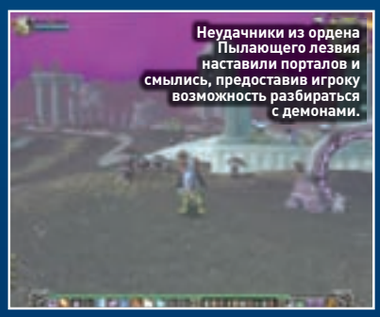
Другая опасность – культ Пылающего лезвия. Эти чародеи-недоучки умудрились вызвать на свою голову самых страшных существ из других измерений. В итоге демоны, предоставленные сами себе, набрасываются на путников, следующих по дороге из Заставы скитающихся духов (Ghost Walker Post) в Деревню ночных охотников (Shadowprey Village).

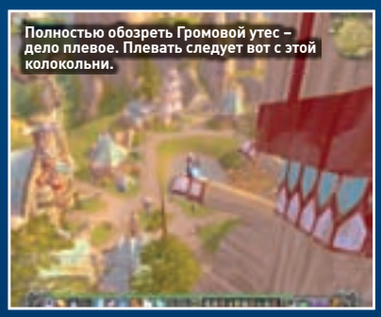
Несмотря на откровенную серость Пустошей, здесь можно посмотреть на кладбище кодо, пообщаться с вечно расслабленными троллями и заняться политикой среди кентавров. Давай лучше посмотрим на тех, кого незаслуженно обидели и выгнали в соседний регион.

МУ-У-У-УЛГОР

До великого Раздробления эти прекрасные равнины были охотничьими угодьями ночных эльфов. Но в результате катастрофы и последующего терраформинга Мулгор оказался заключен в цепь скалистых хребтов, и эльфам пришлось уйти на север. На их место пришли другие.

Таурены, или «карофки», как их ласково называют русскоязычные жители World of Warcraft, прошли долгий путь со своей древней родины – предгорий Когтистых гор. Неудачные эксперименты по обустройству житья в Пустоши и последующие скитания по Калимдору привели их в эту пасторальную местность. Мулгор оказался натуральным раем для двуногих парнокопытных ве-


Неудачники из ордена Пылающего лезвия наставили порталов и смылись, предоставив игроку возможность разбираться с демонами.


Полностью обозреть Громовой утес – дело плевое. Плевать следует вот с этой колокольни.

МАРОДОН

Это неуютное подземелье стало священным местом для всех кентавров. Именно здесь похоронен Зейтар (убитый ими же отец всей расы), здесь живет их матушка – принцесса Терадрас. Когда кентавры убили ее мужа, она, опасаясь гнева своего тестя Ценариона, утащила его в свои покои, где его тело так и покоится под ее надзором. Сейчас Мародон служит крепостью кентаврам, но, надо сказать, в этой крепости полно и других врагов. Часть помещений наводнили демоны, другая захвачена отвратительными болотными существами. По ущельям бродят каменные гиганты, а в воде встречаются зубастые крокодилы. Тем не менее инстанс весьма приятный и достаточно длинный, чтобы не разочаровать опытных приключенцев.

Палатки кентавров абсолютно не сочетаются с древними руинами живших здесь когда-то ночных эльфов...

Попасть на другие вершины можно только по подвесному мосту.

Чтобы попасть в Пустоши, придется какое-то время пообщаться с неприветливыми гарпиями и огненными элементалями.

гетарианцев: обильные поля, сочная трава, относительно мирное население, солнце круглый год, отказ от говядины... Наличие прыгающей и бегающей фауны позволило тауренам развить в себе инстинкт охотника – не зря представители этой расы считаются лучшими «хантерами».

Мулгор со всех сторон окружен горами. Единственный путь наружу ведет в Степи (как раз на границе и стоит лагерь Таурахо), а оттуда на восток – к Золотому пути. Когда-то этой дорогой прошли бродячие таурены, повстречавшие Трралла и его войско. Кэрн Кровавое Копыто (Cairne Bloodhoof), заключив договор с орками, пришел в Мулгор и построил на четырех вершинах город, ставший столицей тауренов, – Громовой утес.

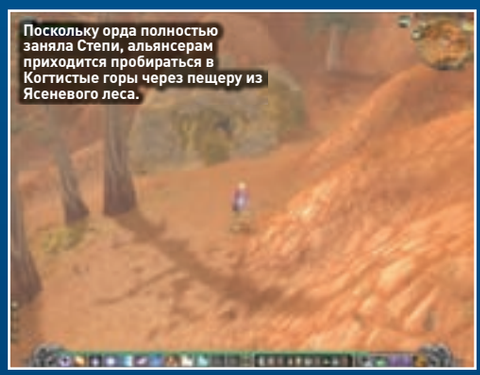
ВАМ ВНИЗ ИЛИ ВВЕРХ?

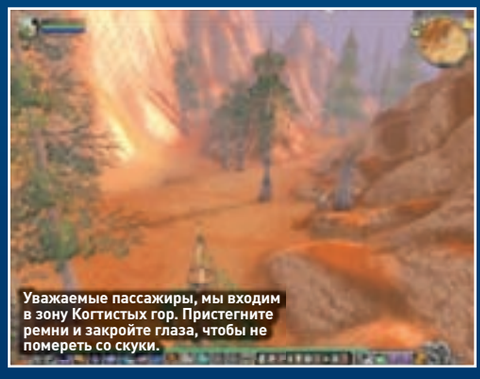
Тандерблаф (ничего, что я так по-свойски?) отличается уймой уникальных деталей. Доступ в этот город возможен только с помощью подъемника (веревки, дерево) или на виверне (крылья, хвост). Он располагается на четырех основных холмах: Вершине старейшин, Вершине охотников, Вершине духов и Центральной вершине. Удобство такой топологии заключается в том, что от входа, коим здесь служит башня с виверной или выход с подъемника, до любой точки можно добраться в считаные секунды. В городе душевно приветствуются все представители орды, кроме Отрекшихся (Forsaken). Воспитанные в единении с природой и в строгом соответствии с законами жизни и смерти, «карофки» с подозрением относятся к мертвякам, шляющимся среди живых. Более того, один из тауренов дает квест, фактически направленный против Отрекшихся. Естественно, умертвия этот квест взять не могут.

На Вершине духов несут свою вахту три лидера фракции. Магата Зловещий Тотем – почетная шаманка, уверенная, что только она может привести тауренов в светлое будущее. Хамуул Рунический Тотем – мудрый друид, да еще и друг детства Кэрна. И сам Кэрн Кровавое Копыто, весьма уставший от нападок Магаты. Он надеется, что в один прекрасный день его место займет сын – Бэйн Кровавое Копыто.

На этом я заканчиваю очередную стадию нашего путешествия и откланиваюсь. До новых встреч, друзья! **PG**

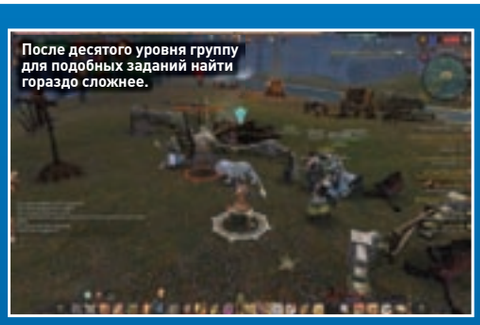
Приют у Солнечного камня – попытка тауренов навести мосты с ночными эльфами.

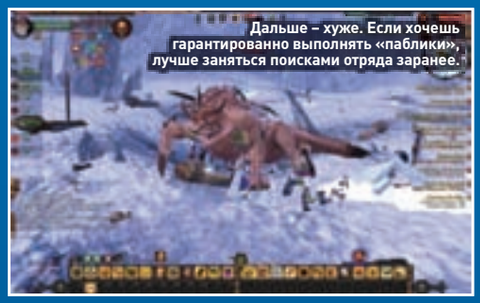

Поскольку орда полностью заняла Степи, альянсерам приходится пробираться в Когтистые горы через пещеру из Ясеневого леса.


Уважаемые пассажиры, мы входим в зону Когтистых гор. Пристегните ремни и закройте глаза, чтобы не помереть со скуки.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

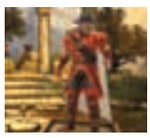
Хотя первые уровни и пролетают быстро, сразу после запуска игры на публичных квестах в начальных локациях можно было встретить множество игроков.


После десятого уровня группу для подобных заданий найти гораздо сложнее.

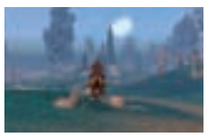

Дальше – хуже. Если хочешь гарантированно выполнять «паблики», лучше заняться поисками отряда заранее.

WARHAMMER ONLINE: КТО В ПОЛЕ ВОИН?

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. К ВОПРОСУ О БАЛАНСЕ



СТАТУС WITCH HUNTER ESMER, 28-Й РАНГ



ДИСЛОКАЦИЯ AXE BITE PASS, SAPHERY

В первом дневнике, посвященном Warhammer Online, мы коснемся вопроса о балансе противоборствующих сторон – по понятным причинам в обзоре игры на него нельзя было дать однозначный ответ. Сейчас же наметившаяся еще в открытом тестировании WAR тенденция стала очевидной – большая часть игроков предпочитает играть за Destruction. Достаточно взглянуть вечером на загруженность европейских серверов: практически на всех Order находится в меньшинстве.

Mount Gunbad – первое большое подземелье в WAR. Ходить туда лучше не одной группой, а как минимум двумя. Кстати, в этом данжене полно публичных квестов.

В любой MMO, где противоборствующие стороны жестко фиксированы, без перекосов в балансе не обойтись. Что только ни делала Blizzard за прошедшие четыре года, но на некоторых серверах WoW представителей альянса по-прежнему гораздо больше, чем орды, и наоборот. Кросс-серверные поля сражений несколько исправили ситуацию, но о 100-процентно действующем лекарстве говорить до сих пор не приходится. С Warhammer Online получилось еще хуже: Destruction находится в большинстве повсюду. Почему?

ХОРОШИЕ ПЛОХИЕ ПАРНИ

Напрашивающаяся сама собой причина проста и незатейлива: представители Destruction колоритнее. Если в World of Warcraft расы орды были откровенно противны многим игрокам (Blood Elves появились не просто так!), то в WAR даже представители Order признают, что их противник не столько безобразен, сколько стилен. Недостатком в данной ситуации стала и зеркальность классов: скажем, зачем играть невыразительным эльфом в бронехалате, если можно выбрать жизнерадостного зеленого орка с практически идентичной механикой боя? К слову, в Mythic неплохо пошутили, сделав «отражением» каждого архетипа зеленошкурых (орки и гоблины) один из эльфийских классов. И в целом правило «аналогичный класс Destruction более стильный, чем у Order», соблюдается неукоснительно. Поспорить можно лишь насчет пар Warpriest – Disciple of Khaine и Witch Hunter – Witch Elf. В первом случае лысый мужик с боевым молотом может дать фору фанатику с двумя мечами. А выбирая между полуголой эльфийкой и гибридом Ван Хельсинга с Боярским, еще неизвестно, кого предпочтет игрок. Я в смысле вхождения в роль, а не по Фрейду.

WE WILL TANK YOU

Другая проблема баланса вытекает из того, что четыре обещанных класса не дожили до релиза. Страстно ожидаемый игроками Choppa угодил под нож, и в итоге оркам оказался доступен лишь один класс – Black Orc. Соответственно все поклонники зеленых громил играют танками. Да и представителей Chosen (танк хаоса) хватает. У людей ситуация обратная – имперский Knight of the Blazing Sun в игру не попал. Эльфийский Swordmaster не пользуется особым спросом, так что со стороны «хороших парней» за всех отдувается лишь тяжело бронированный «колобок» – гномий Ironbreaker. Учитывая, что танки в WAR сила не только оборонительная, но и наступательная, слабо защищенным («консервных банок»-то мало) войскам порядка приходится туго. С другой стороны, армиям разрушения меньше повезло с лекарями. Сценарии, в которых войско Destruction наполовину состоит из танков, а у Order столько же лекарей, вполне обыденны. Хотя стоит признать, что чем выше уровень, тем

(game)land

6 декабря, клуб «Город»

НОВОГОДНЯЯ

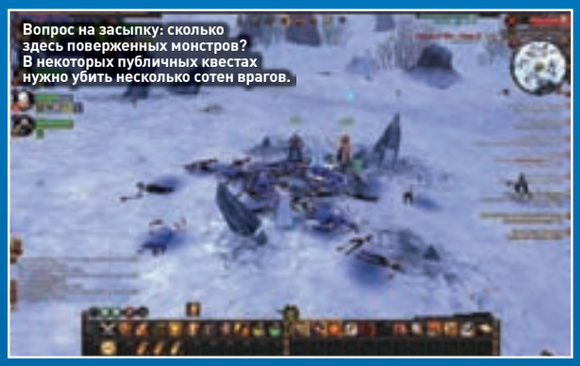
ПОЛУЧИ БЕСПЛАТНЫЙ БИЛЕТ НА САЙТЕ WWW.GAMERSPARTY.RU

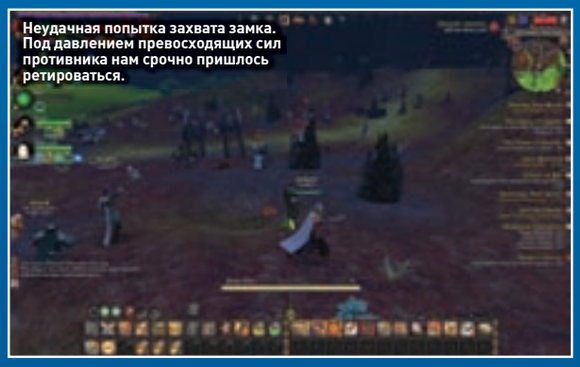
OKLICK

КОМПЬЮТЕРНЫЕ МЫШИ И КЛАВИАТУРЫ

Oklick – протяни руку удобству!

В Warhammer Online множество квестов, где необходимо спасти NPC. Чаще всего приходится вызволять высших эльфов из плена их темных собратьев.


Вопрос на засыпку: сколько здесь поверженных монстров? В некоторых публичных квестах нужно убить несколько сотен врагов.


Неудачная попытка захвата замка. Под давлением превосходящих сил противника нам срочно пришлось ретироваться.

меньше и тяжело бронированных воинов, и врачевателей – как это обычно и бывает, в массе своей игроки предпочитают персонажей, наносящих большой урон.

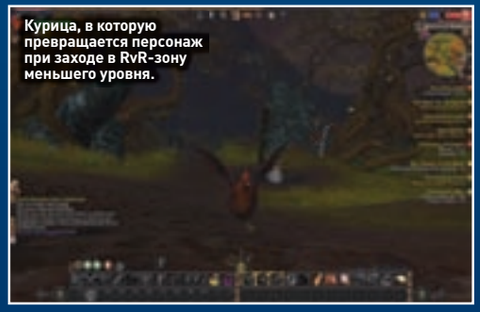
Возможно, с возвращением вырезанных классов ситуация изменится. Правда, произойдет сие событие не раньше декабря, причем в ряды армий WAR гарантированно вернутся только имперский рыцарь и Black Guard (танк темных эльфов). В паре же гном Hammerer и орк Choppa останется только один. Кто? Mythic пока не сообщает. Зато уже известно, что менее везучему классу появится равнозначная замена. Вполне возможно, таким способом разработчики попытаются склонить игроков к игре за Order. А в качестве временной меры сторона, находящаяся на сервере в меньшинстве, получает 20-процентный бонус к опыту и славе. Но я бы не сказал, что это хоть немного изменило баланс. Order по прежнему сетует, что в сражениях за замки противник давит массой. А представители Destruction жалуются на то, что им приходится долго стоять в очереди на сценарии.

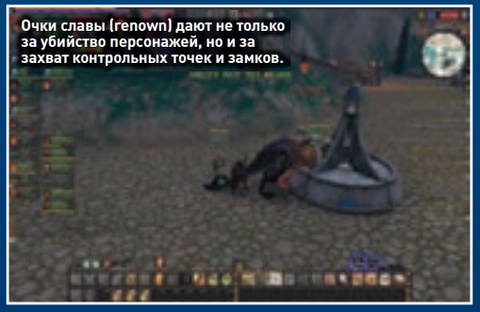
ШАГАЯ ВПЕРЕД

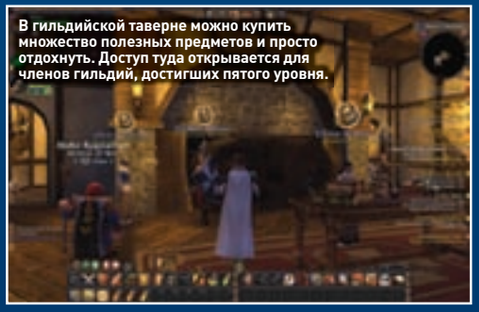
Надеюсь, ты простишь нам пространный рассказ о дисбалансе. Как ни крути, в игре, ориентированной на массовые сражения, это вопрос архиважный. Зато другие недоработки устраняются крайне оперативно и устраивают подписчиков практически полностью. Несмотря на отсутствие официальных форумов (это принципиальная позиция Mythic), представители компании постоянно общаются с игроками на фанатских ресурсах и живо реагируют на больные темы. Патчи выходят часто, чинят, что надо, а в «заплатке» 1.1 нам обещают прямо тонну исправлений, в том числе в умениях классов. Правда, нередко возникает ощущение, что план обновлений готов минимум на полгода вперед, и Mythic просто выпускает дежурные патчи. Ведь, будем честны, большую долю возникающих проблем можно было предугадать еще на этапе разработки или во время бета-тестирования. Например, более чем из двух десятков сценариев популярностью пользуются лишь несколько – просто потому, что они самые «мясные», и зарабатывать опыт на них проще и быстрее. Сделать их все равноценно интересными для игроков – одна из насущных задач. Например, за менее посещаемые сценарии могли бы давать лучшие награды. Подобным образом Mythic уже увеличила популярность PvP в открытых зонах, повысив бонусы за захват замков и контрольных точек. Помогло ли это? Узнаем через месяц-другой, когда до максимального уровня прокачается большая часть игроков и активные боевые действия начнутся на всех фронтах. **PG**

СТАБИЛЬНОСТЬ – ЗАЛОГ УСПЕХА

Стабильность клиента в MMORPG, особенно ориентированной на крупномасштабные бои, как Warhammer Online, – важнейшая для разработчика задача. В Mythic об этом помнят и с каждым патчем улучшают производительность. С выходом обновления 1.02 она вообще здорово возросла. К сожалению, клиент по-прежнему продолжает «падать» из-за утечек памяти. Частично эту проблему можно решить, установив в компьютер не менее 3 гигабайт оперативки, но и в этом случае клиент лучше перезапускать каждые несколько часов игры, особенно если ты много путешествуешь. Не все ладно и с закачкой обновлений: после одного из хот-фиксов файл data.myp занял все свободное место на диске с игрой – пришлось его удалить и скачать заново. Руководитель Mythic Марк Джейкобс (Mark Jacobs) обещает, что грядущий патч 1.1 не только исправит некоторые некорректно работающие умения персонажей, но и повысит эффективность использования системных ресурсов клиентом игры. Пока что поверим.


Курица, в которую превращается персонаж при заходе в RvR-зону меньшего уровня.


Очки славы (renown) дают не только за убийство персонажей, но и за захват контрольных точек и замков.


В гильдийской таверне можно купить множество полезных предметов и просто отдохнуть. Доступ туда открывается для членов гильдий, достигших пятого уровня.

Текст: Алексей Гиленко

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 2, ИНТЕРФЕЙСОМ О ТЕЙБЛ

Привет! Меня зовут Алексей Гиленко, и в «Нивале» я занимаюсь тем, что придумываю и создаю интерфейсы для «Аллодов Онлайн». Все эти совершенно необходимые и хорошо знакомые тебе по другим ролевым и онлайн-играм экранчики характеристик, панельки действий, карты мира, книжки заклинаний... Шепотом: так что теперь ты знаешь, кого ругать, если портреты персонажей окажутся не там, где хочется, а отлетающий урон будет выкрашен совершенно не в тот оттенок красного, который тебе импонирует. Конечно, я буду счастлив, если с первых же секунд общения с игрой и до эпических гильдийских рейдов в глубины Астрала все элементы интерфейса окажутся там, тогда, того цвета и той функциональности, которая создана прямо для тебя. Но в этом и заключается основная сложность для дизайнера масштабной ММО: сделать так, чтобы единый базовый интерфейс был удобен для всей невероятно разношерстной аудитории игроков.

ВПИХНУТЬ НЕВПИХУЕМОЕ

Представь себе: вот зеленый новичок, охотящийся на свою первую саблезубую белку. Для него главное – минимум циферок и отвлекающей информации. Он восторженно крутит камерой, весело размахивает топором и радуется тому, какой чудесный мир вокруг и как хорошо графику игры дополняет волшебный золотом-по-камню орнамент, обрамляющий интерфейсные окошки.

Вот прожженный PvP-шник, только что бросившийся на абордаж на палубу вражеского астрального фрегата. Он сосредоточен, он готов мгновенно реагировать и знает все уязвимые точки – свои и противника. Его выбор – интерфейс как в истребителе F-16, где все расположено под рукой по центру экрана и лишено «ужасных» ажурных рамок (не дай бог лицезреть хоть одну!). Где в нужный момент появляется точное сообщение о том, кто кого взял на прицел и кто выпустил заклинание.

А вот главный лекарь гильдии, класс-лидер, который со своими боевыми товарищами проник наконец в логово страшного Босса и потирает руки (или лапы, если он гибберлинг) в предвкушении Лута. На его экране ...надцать разных чат-каналов, статусы всех членов рейда, индикаторы целей танков, вспомогательная панель с лечебными заклинаниями младших рангов – на всякий случай – и много чего еще!

Чтобы ты понял, какая пропасть лежит между потребностями этих игроков, посмотри на скриншоты, снятые с одного небезызвестного онлайн-блокбастера.

А теперь вспомни о крафтерах, социальщиках, «мулах»... Все это сумасшедшее население серверов станет еще более разномастным при нашей условно-бесплатной модели игры – и тебе станут понятны трудности, с которыми каждый день сталкиваются дизайнеры интерфейсов.

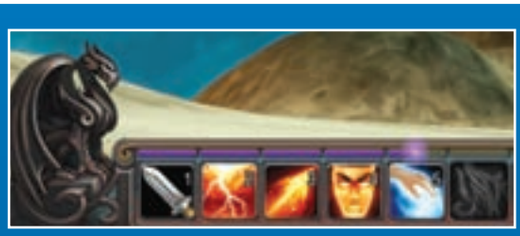
МОДА НА МОДЫ

Мы сразу отдавали себе отчет, что голыми руками, без хорошего и гибкого инструментария проблему создания удобных интерфейсов для всех не решить. Поэтому изначально предусмотрели поддержку модификаций – самописных пользовательских дополнений. Более того, все родные игровые интерфейсы делаются дизайнерами по той же самой технологии, что и будущие моды, в создании которых, конечно же, сможешь принять участие и ты (для этого надо лишь освоить несложные языки LUA и XML). Чем же так хороша технология модификаций в процессе разработки игры? Все просто: мы можем очень быстро, без участия программистов экспериментировать с интерфейсом – менять арт, располагать элементы так и этак, на лету изменять функциональность. Те, кому посчастли-

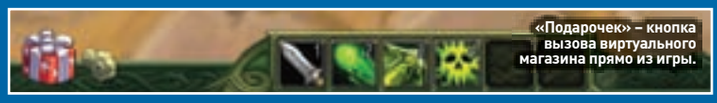
World of Warcraft. Интерфейс новичка.

World of Warcraft. Интерфейс лидера гильдии во время рейда.

Пятый по счету вариант экрана экипировки – персонаж на нем выглядит так же, как в старых «Аллодах»!


Один из первых вариантов панели быстрого доступа – с горгульями. Понятно, откуда ноги растут...

А что ты сделал для «манапанка» в свои годы?


«Подарочек» – кнопка вызова виртуального магазина прямо из игры.

вилось участвовать в прошедших весной и осенью альфа-тестах «Аллодов Онлайн», наверняка заметили, как быстро менялся интерфейс с каждым новым патчем, в том числе с учетом пожеланий тестеров!

АКАДЕМИЯ ИНТЕРФЕЙСНЫХ ХУДОЖЕСТВ

Одна из областей, с которой мы особенно активно экспериментируем, – художественное оформление интерфейсов. Во-первых, как я уже говорил, оно должно быть атмосферным, чтобы радовать новичков. Во-вторых, нести в себе фирменные черты стиля старых «Аллодов», чтобы не разочаровать многочисленных фанатов серии. В-третьих, быть «прозрачным» и не слишком тяжелым, чтобы не раздражать продвинутых PvP-шников и рейдеров. К примеру, с начала работы над игрой экран экипировки персонажа претерпел уже порядка десяти инкарнаций, и то же самое касается панели действий, сумки – да чего угодно! На скриншотах указано лишь несколько примеров наших художеств. И таких вариантов было и еще будет очень много, пока наконец мы не удостоверимся: да, вот оно, счастье!

СДЕЛАЙТЕ МНЕ ПРИЯТНО И АТМОСФЕРНО

Другая важная область наших экспериментов – пресловутая usability, то есть попытки сделать интерфейс интуитивно понятным и удобным. Например, сейчас мы работаем над «контекстными действиями» – специальными кнопочками, которые всплывают под рукой в нужное время и в нужном месте, как бы предвосхищая действия игрока. Как это работает? Представь, ты играешь магом и у тебя есть заклинание «Невидимость», при помощи которого можно уйти от неравного боя (картина В. Дали «Отстань, зловредный ганкер!»). Мы делаем так, что, если у мага вдруг резко уменьшается здоровье (стало быть, плохи дела), на экране тут же появляется крупная приглашающая кнопка «Невидимость». Ты сам волен выбрать, воспользоваться ею или нет. Наше дело – облегчить тебе жизнь и напомнить, что даже из самых безнадежных ситуаций есть выход.

Или, скажем, мини-карта. Мы серьезно подумываем о том, чтобы совсем от нее избавиться. В этом вопросе мы полностью солидарны с великим Питером Мулине (Peter Moulinex), дизайнером Fable и Black & White, который говорит: «Мы тратим огромные деньги на создание прекрасных детальных 3D-миров, а игроки проводят все свое время в игре, вглядываясь в горстку пикселей на мини-карте!» Да, атмосферность и погружение в игру без мини-карты будут лучше, но мы не собираемся просто выкинуть всю ее функциональность. В частности, экспериментируем с различными видами стрелочек-указателей, которые появятся прямо в мире игры и поведут тебя к важным персонажам, с которыми стоит поговорить, или к местам сбора ценных травок и руды.

«САМИ МЕНЯЙТЕ КУРС, МЫ ВООБЩЕ МАЯК!»

Конечно, отдельного рассказа заслуживает наша святая святых – интерфейс для астральных кораблей и астрального боя. Главный из них – визор навигатора, который мы в шутку называем «оком Саурона». Это полноэкранный магический глаз, который как на ладони показывает окружающее корабль пространство, а также служит своего рода подзорной трубой для наблюдения за вражескими кораблями. Думаешь, что мы увидели, когда впервые тестировали действие «ока Саурона»? Правильно, вражеская команда прыгала по палубе и обидно дразнилась с помощью эмоций /послать, /плюнуть и /превед.

Так что первое испытание можно считать удачным! **PG**

Эта сумка больше похожа на переносной сундук. Там так и написано: «сундук».

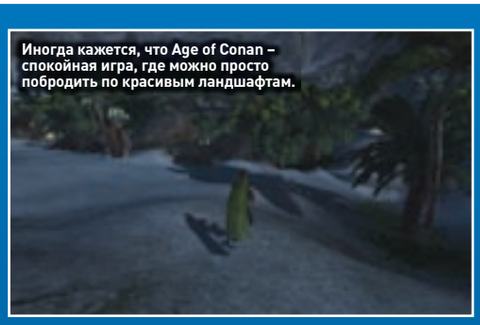
Визор корабельного навигатора.

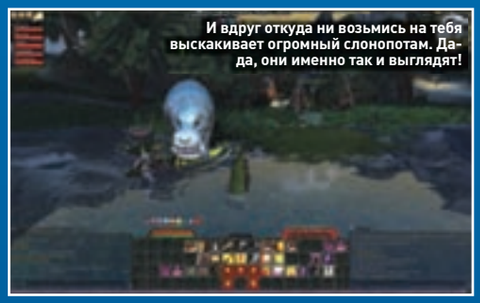
ОДНОРУКИЙ ДЖО И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

В «Аллодах Онлайн» будут различные ремесла, и у каждого из них – собственная азартная мини-игра. Например, чтобы сварить зелье, алхимику придется сыграть в некую разновидность однорукого бандита, где в равной степени пригодятся сообразительность и удача. Также в меню профессиональных мини-игр заявлены покер, блэк джек и маджонг. Хотя в финальной версии игры возможны «замены на поле», команда интерфейсов трудится не покладая рук, чтобы переложить все эти азартные игры на аллодовский формат.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

При большой разнице в уровнях можно расправиться и с десятком монстров. Но иначе лучше не пробовать.


Иногда кажется, что Age of Conan – спокойная игра, где можно просто побродить по красивым ландшафтам.

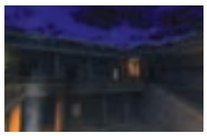

И вдруг откуда ни возьмись на тебя выскакивает огромный слонопотам. Да-да, они именно так и выглядят!

AGE OF CONAN: МИР, ГДЕ ЭЛЬФЫ НЕ ЖИВУТ

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ. ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН?

Вяло выпуская «заплатки» к Age of Conan в течение лета, за прошедший месяц сотрудники Funcom обрушили на нас шквал неожиданных новостей. Итак, представители компании признались, что игра не идеальна, им предстоит еще много работы и основные силы брошены на борьбу с ошибками. В середине сентября последовала новость о смене директора проекта. Наконец, на игровые серверы установлено долгожданное обновление, включающее PvP-систему. Теперь обо всем подробно и по порядку.

СТАТУС
ASSASSIN ESMER, 76-Й УРОВЕНЬ

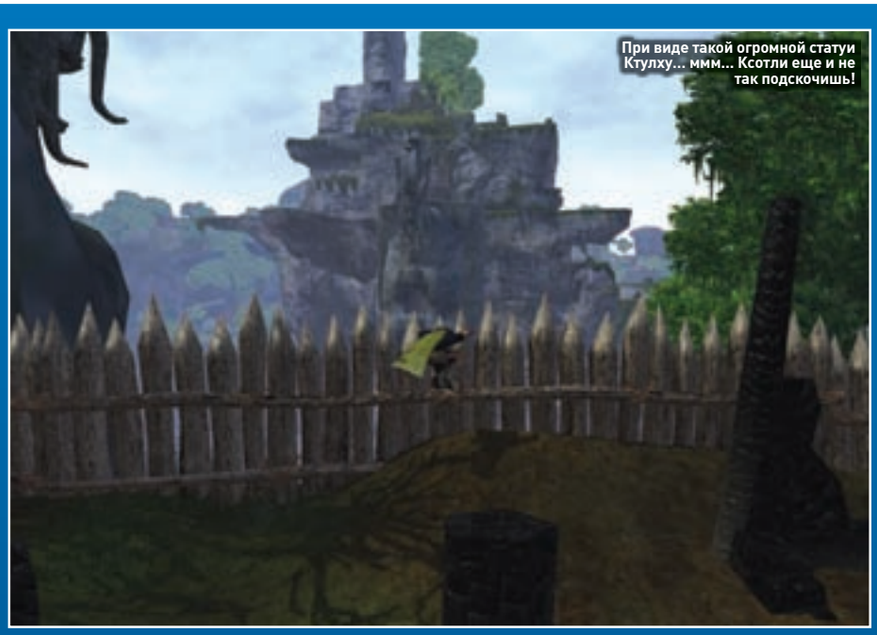


ДИСЛОКАЦИЯ
FURY, VILLA VERDE

На Games Convention в Лейпциге журналистам портала mmorpg.com удалось взять видеоинтервью у менеджера продукта Эрлинга Эллингсена (Erling Ellingsen). В ходе пиар-кампании AoC он успел засветиться во множестве видеороликов и фактически стать визитной карточкой игры. Хотя подобное сравнение и неуместно, у меня Эрлинг ассоциируется с Age of Conan так же прочно, как Джек Томпсон – с GTA. Ну да ладно.
В ходе 15-минутного интервью господин Эллингсен признался, что они не считают игру идеальной, но тут же отказался хотя бы примерно сообщить, когда AoC избавится от всех ошибок. Мотивировал он свой отказ тем, что, если промахнется с прогнозами, игроки его точно повесят. Что ж, тут он не ошибся – судя по комментариям к интервью, разочарованные покупатели давно точат ножи и заправляют паяльные лампы. В оптимизацию клиента, добавление нового контента и борьбу с утечками памяти уже никто не верит, хотя Эрлинг и сообщил, что основные силы компании брошены на починку игры. Разработкой дополнения, выход которого намечен на 2009 год, занимается лишь небольшая часть команды.

НОВЫЙ ГЛАВНЫЙ ВАРВАР

После 16 лет работы в Funcom ее покидает один из основателей компании и теперь уже бывший продюсер и директор Age of Conan. Как только не транскрибировали на великом и могучем имя Gaute Godager (позволь, я не буду?), а теперь оказывается, что он не только уходит из Funcom, но планирует вообще оставить игровую индустрию. Вакантную позицию «главного по Хайборию» занял Крейг Моррисон (Craig Morrison), до этого несколько лет трудившийся на аналогичной должности на проекте Anarchy Online. Реакция сообщества в целом положительная – игроки ценят вклад Крейга в развитие AO и надеются, что новая кровь положительно скажется на популяризации Age of Conan. С этим согласен и прежний гейм-директор: по его словам, он сделал все, что было в его силах, но остался недоволен некоторыми элементами игры. Он целиком поддерживает назначение Крейга на столь ответственную должность и полагает, что AoC попала в надежные руки.
Сам же Моррисон верит в то, что приведет проект в светлое будущее да и вообще сделает его лучше. Также обещает больше прислушиваться к мнению игроков, производя те изменения, которые хочет сообщество, при это не забывая о добавлении нового контента для персонажей 80-го уровня. Поскольку Крейг сам является игроком и в Funcom начинал коммьюнити-менеджером, а до того работал редактором сайтов об MMO, хочется верить, что так и будет. Кроме того, он пообещал заняться развитием системы крафта, хотя это и не является первостепенной задачей. Также на форумах проскочило сообщение (на уровне слуха, не более) о том, что разработчики планируют увеличить количество опыта, необходимое для получения следующего уровня. С одной стороны, это окончательно превратит игру после 50-го уровня в бездумное убийство монстров – заданий и так не хватает. С другой – уровни в Age of Conan действительно набираются быстро: за три месяца расслабленной игры я довел двух персонажей до 72-го и 76-го уровней. Наиболее правильным видится замедление скорости прокачки при условии добавления нового контента, но это и самый


При виде такой огромной статуи Ктулху... ммм... Ксотли еще и не так подскочишь!

затратный путь для Funcom. Пусть сначала починят что есть.

И ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Не буду приводить полный список изменений последних патчей, нас интересует только самое важное событие: введение PvP-системы. Теперь за убийство врагов персонаж получает PvP-опыт, набирая соответствующие PvP-уровни, которых пока пять. С основным уровнем персонажа они никак не связаны и позволяют приобрести особую экипировку. PvP-опыт набирается ужасно медленно, причем повторное убийство недавно побежденных противников приносит меньше очков. Впрочем, игроки уже нашли быстрый способ прокачки: по очереди выходя из гильдии, убивают остальных ее членов, а затем возвращаются в ее ряды. Funcom же в ответ на эту дерзость планирует ввести таймер на повторное вступление в гильдию после выхода из нее. Поможет ли?

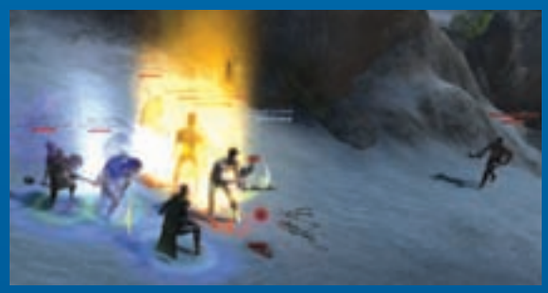
Также последний патч здорово снизил характеристики камней на урон. Отныне невозможно сделать себе набор убер-вещей и убивать врагов с парами ударов. Все бы хорошо, но вкупе с предыдущим ухудшением камней на защиту это изменение сделало все крафтерские профессии, кроме алхимиков, абсолютно бесполезными. Помимо того, популярность танков резко снизилась: уменьшение урона с камней сказалось на них больше всего. Зато неожиданно выяснилось, что среди охотников за головами и PvP-опытом просто тьма шаманов. Обладая возможностью наносить неплохой урон и являясь, по мнению многих игроков, лучшим лекарем в игре, шаман представляет собой оптимальный выбор для любителей собирать фраги. Однако убийство нескольких тысяч противников (да-да, именно столько нужно для получения пятого PvP-уровня) в одиночку – не самое веселое занятие. Вот тебе и мотивация объединяться в группы – то, чего в AoC долгое время практически не было.

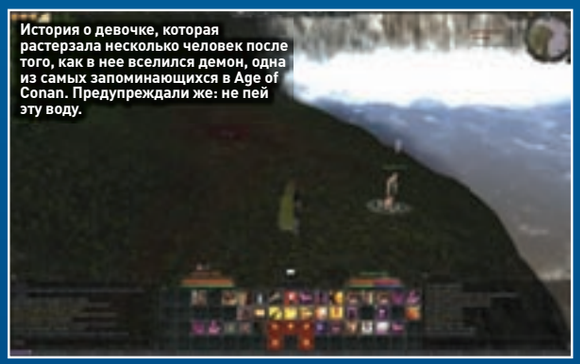
Как видишь, изменения в игре положительные. Дальнейшая судьба AoC зависит от того, справится ли Крейг Моррисон со своей задачей. А мы обязательно вернемся к теме Age of Conan через несколько месяцев. **PG**

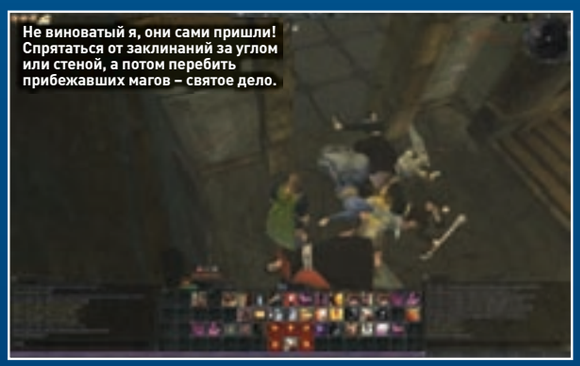
Всегда удивлялся, как сбор ресурсов может отвлечь от убийства монстров. Хотя дерево – не мифрил. А игроки – не гномы.

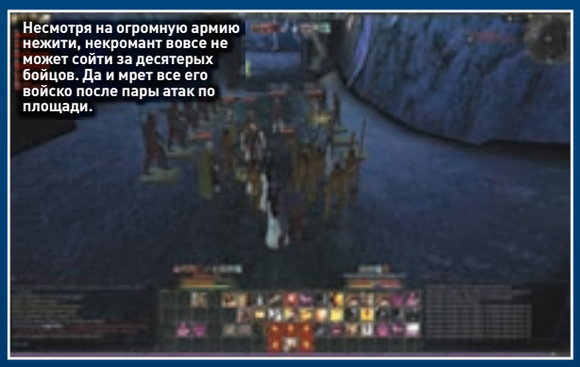
КАПИТАЛЬНЫЙ РЕМОНТ

Сентябрьское обновление не только добавило в Age of Conan долгожданную PvP-систему, но и здорово улучшило стабильность клиента. Утечки памяти были практически устранены, так что игру не приходится перезапускать каждую пару часов. Хотя производительность в масштабных боях по-прежнему оставляет желать лучшего, количество кадров в секунду при тех же настройках графики в среднем увеличилось. Как видишь, многочисленные обещания Funcom начинают претворяться в жизнь, так что у проекта появились шансы достичь той самой высокой планки качества, о которой господин Эллингсен столько говорил и до, и после выхода игры. Очевидно, новый гейм-директор показал отделу тестирования обещанную еще товарищем Хрущевым Кузькину мать. А может быть, лишь маленького Кузю, поскольку с выходом патча появилась новая беда: после сворачивания игры «альт-табом» клиент иногда зависает. Так что если ты часто переключаешься между приложениями, для надежности запускай AoC в оконном режиме. Такие дела.




История о девочке, которая растерзала несколько человек после того, как в нее вселился демон, одна из самых запоминающихся в Age of Conan. Предупреждали же: не пей эту воду.


Не виноватый я, они сами пришли! Спрятаться от заклинаний за углом или стеной, а потом перебить прибежавших магов – святое дело.


Несмотря на огромную армию нежити, некромант вовсе не может сойти за десятерых бойцов. Да и мрет все его войско после пары атак по площади.

СУПЕРКУЛЕР

Сложно пока сказать, сколько будет стоить этот большой разборный кулер. Известно, что называется он Thermalright Ultra-120 eXtreme 1366 RT. Спроектировали его для процессоров Core i7 (Socket LGA1366). Напомним, что это новое поколение процессоров Intel, которое станет преемником нынешнего Intel Core 2 Duo. Процессоры, основанные на новой микроархитектуре, будут отличаться большей производительностью и пониженным энергопотреблением по сравнению со старыми моделями. Между тем кулер для этой платформы сделали выдающийся. Большой 120-миллиметровый вентилятор вращается со скоростью 1600 оборотов в минуту, уровень шума не превышает 28 дБ. Радиатор модели содержит 52 алюминиевые пластины и шесть 6-миллиметровых тепловых трубок. Стоит отметить, что на самом деле это точная копия кулера Ultra-120 eXtreme, только для новых процессоров.

ДЕРЕВЯННЫЙ ЛЭПТОП

Отделка технических изделий деревом всегда говорила о принадлежности к высшему классу. Только самые дорогие автомобили отделываются настоящим деревом, а не пластиковыми панелями. Конечно, встречались нам и дорогостоящие ноутбуки, флешки и прочие гаджеты с покрытием из дерева. Но это были исключительно элементы роскоши, не столь интересные профессионалам. Сегодня же компания ASUS представляет новую линейку ноутбуков ASUS Bamboo, корпус которых сделан из бамбука. Учитывая дешевизну самого материала (бамбуковые стебли разрастаются с дикой скоростью и не особо требовательны к почве), решение выглядит весьма интересным. При должной обработке ноутбук выглядит очень дорого, представительно, дерево не так сильно нагревается, более стойко к царапинам и сколам. Такое решение, кстати, намного экологичнее, чем традиционный пластик. На данный момент в продаже ожидается появление двух моделей: 12.1-дюймовой и 11.1-дюймовой. Начинка здесь на уровне – процессор Intel Core 2 Duo со всеми вытекающими особенностями. Розничная цена пока не оглашалась, но известно, что это будут массовые, а не элитные модели.

ВОРОНЕНАЯ СТАЛЬ

Компания SilverStone Technology выпускает серию корпусов RAVEN, куда вошли две модели: RV01B-W (с прозрачной боковой панелью) и RV01B. Новинки выполнены из тонкой 0.8-миллиметровой стали и покрыты глянцевым черным пластиком. В оба корпуса можно установить до пяти 5.25-дюймовых и шести 3.5-дюймовых устройств. Для охлаждения предусмотрены два 180-миллиметровых и один 120-миллиметровый вентилятор со скоростью вращения от 700 до 900 оборотов в минуту. Модель RAVEN RV01 может быть оснащена системой водяного охлаждения. Ориентировочная цена 180 долларов.

САМЫЙ БЫСТРЫЙ ATI RADEON HD 4870

Один из самых быстрых графических адаптеров на ATI Radeon HD 4870 производится в стенах Tul Corporation и называется PowerColor LCS HD 4870. Отличают его от эталонного образца повышенные до 800/3800 МГц тактовые частоты ядра и памяти и жидкостная система охлаждения. Последняя представляет собой водоблок, который нужно подключить к системе по трубопроводам с диаметром 1/2 или 3/8 дюйма. Новинка несет на своем борту 512 Мбайт 256-битной GDDR5-памяти. Для подключения источников вывода изображения предусмотрены порты Dual-Link DVI и HDTV. Ориентировочная цена 370 долларов.

НОВАЯ ATI RADEON HD 4830

После незначительного затишья в продажу поступила ATI Radeon HD 4830. Модель обладает 512 Мбайт 256-битной памяти. Визуально она повторяет ATI Radeon HD 4850 и отличается от нее лишь характеристиками. Частотная формула выглядит следующим образом: 575/1800 МГц для ядра и памяти соответственно. Новинка несет на своем борту 640 потоковых процессоров, 16 блоков ROP и 32 текстурных блока. Компания позиционирует новинку как конкурента NVIDIA GeForce 9800 GT. Рекомендуемая цена ATI Radeon HD 4830 – от 100 до 150 долларов.

ДЬЯВОЛ ВОЗВРАЩАЕТСЯ С НОВЫМИ СИЛАМИ!

В свое время корпус APlus EL Diablo был чрезвычайно популярен у геймеров. Сейчас же компания MaxPoint представляет его обновленную версию – APlus EL Diablo Advance. Изменения есть, но их не так много. Отныне скорость работы встроенных вентиляторов с голубой светодиодной подсветкой можно настраивать по отдельности. Дизайн верхней крышки новинки, выполненной в форм-факторе Super Tower, претерпел значительные изменения: добавлены два дополнительных вентилятора, также подсвеченные светло-голубым. На передней панели разместился дисплей, показывающий температуру внутри корпуса. Дополнительные порты и элементы управления расположены прямо над ним. В помощь прикрытому решеткой гигантскому 330-миллиметровому вентилятору в боковой панели и второму пропеллеру о 255 мм в передней панели добавлена еще пара сверху. Это обеспечивает еще лучшую циркуляцию воздуха; более интенсивно будут охлаждаться 5.25-дюймовый отсек, блок питания и процессор. Для доступа к интерфейсам в верхнюю панель встроены два порта USB 2.0, два разъема аудио и один – eSATA. Помимо этого, корпус оборудован специальным лотком для жесткого диска с возможностью безвинтовой установки. Внутри модели можно разместить до 12 жестких дисков и 7 PCI-карт, а также материнские платы стандартов Standard ATX, Micro ATX. Корпус EL Diablo Advance будет доступен в специализированных магазинах с конца октября. Рекомендованная розничная цена 145 евро.

МИРОВОЙ РЕКОРД

В Palit Microsystems не без оснований полагают, что создали самую быструю графическую карту в мире. Имя ей Revolution 700 Deluxe. По заявлениям производителя, это первый в мире индивидуальный дизайн платы на базе ATI Radeon HD 4870 X2. Новинка использует два графических процессора с повышенной до 750 МГц тактовой частотой и памятью, работающей на частоте 3.8 ГГц (GDDR5, 2 Гбайт). Суммарно у этой видеокарты 1600 потоковых процессоров. Система охлаждения в плате Revolution 700 Deluxe состоит из двух вентиляторов, радиатора и четырех тепловых трубок. Из интерфейсов подключения есть DisplayPort, HDMI, Dual-link DVI и D-Sub. А вот о стоимости производитель умалчивает.

ТОНКОСТИ ОБЩЕНИЯ ВЕБ-КАМЕРА GENIUS ISLIM 310

Неплохим и недорогим подарком к праздникам может стать новая веб-камера Genius iSlim 310, розничная цена которой составляет всего 500 рублей, а возможностей за эти деньги предлагается намного больше, чем у других камер. Например, она способна делать снимки с разрешением до 3360x2520 точек, а также имеет удобное крепление для ноутбуков и ЖК-мониторов. В комплекте с камерой поставляется новая разработка компании Genius – свежая версия программы CrazyTalk. Она позволяет заменить лицо человека каким-либо виртуальным персонажем, при этом движения мышц лица и губ будут совпадать с реальными. Все это уже совсем скоро появится в продаже по привлекательной цене вместе с фирменной гарантией и красивой упаковкой.

МЫШЬ VERBATIM RAPIER V1

Если еще несколько лет назад игровые модели мышей выпускали либо крупные фирмы, либо узкоспециализированные конторы, то сейчас подобные гаджеты делают все кому не лень. Увеличилось ли число профессиональных игроков, или просто этот вид развлечения становится все более популярным? Статистика не дает нам ответа, зато еще одна компания желает порадовать нас интересной мышкой. Речь идет о немецкой фирме Verbatim, известном производителе расходных материалов и носителей информации. Новинка зовется Rapier V1, в ней использованы лазерная технология и сенсор с разрешением до 3200 dpi. Разумеется, этот параметр в процессе работы может изменяться пользователем. Компания заявляет о том, что мышь может передавать информацию при движениях с ускорением до 20G. Интересно, способна ли на это человеческая рука, и есть ли в этом смысл? В общем и целом нас ожидает весьма агрессивного вида мышка по довольно интересной цене. В ближайшие месяцы ожидается появление новинки в российской рознице.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Тысяча тысяч

Тестирование жестких дисков емкостью 1 Тбайт

Плановое тестирование жестких дисков – достаточно скучное занятие. Все технологии достаточно унифицированны, основные параметры практически идентичны. Производители планомерно наращивают плотность записи на пластину, увеличивают кэш-память, вводят новые технологии обработки данных. Результаты обычно можно предсказать заранее. Собственно, значительных различий в производительности ожидать также не приходится. Если емкость растет достаточно стабильно, то скорость не спешит бить рекорды. В подавляющем большинстве используются двигатели со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, и производители пока не собираются переходить на более скоростные моторы. Остальные технологии очень неторопливо повышают производительность накопителей, причем далеко не во всем спектре приложений. Тем не менее все компании обновили свои линейки жестких дисков, и мы исследуем, на что они способны. Для опытов мы отобрали накопители емкостью 1 Тб. Выбор обусловлен тем, что стоимость подобных накопителей стала наиболее адекватной по сравнению с менее и более емкими моделями. Адекватность цены определяет стоимость гигабайта дискового пространства. Ее надо учитывать при покупке, так как иногда, доплатив 20 процентов стоимости, можно получить 50 процентов прироста объема, равно как и наоборот. На момент написания статьи порядок цен был примерно таким: среди терабайтных моделей цена гигабайта составила 14 центов. Стоимость гигабайта среди 750-гигабайтных моделей такая же. Среди 640-гигабайтных – примерно 12 центов, среди устаревающих 500-гигабайтных пока держится на уровне 16 центов. А вот 320-гигабайтные накопители уже требуют 20 центов за гигабайт и выше. Учитывая, что еще совсем недавно стоимость гигабайта среди терабайтных моделей составляла порядка 28 центов, сегодня уже есть смысл приобретать столь емкую модель – в стоимости ты не потеряешь, а полезного места хватит для хорошей коллекции фильмов, игр и программ.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

HITACHI DESKSTAR 7K1000.B
SAMSUNG SPINPOINT F1 HE103UJ RAID
SAMSUNG SPINPOINT F1 HD103UJ
SAMSUNG ECOGREEN F1, HD103UI
SEAGATE BARRACUDA ES.2
SEAGATE BARRACUDA 7200.11
WESTERN DIGITAL WD10EACS
WESTERN DIGITAL WD1001FALS

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Для исследования жестких дисков мы применяли несколько широко известных и удобных утилит. При помощи программки HD Tune измеряли скорость, в том числе среднюю, максимальную и минимальную. Также эта замечательная утилита показывает среднюю скорость случайного доступа. Полученные результаты мы, как обычно, свели в таблицу, чтобы было удобно сравнивать и выявлять победителя. Второй немаловажный параметр – нагрев жестких дисков, особенно в тяжелых условиях. Многие современные корпуса, особенно компактные и стильные, не обеспечивают должного охлаждения жестких дисков. В отдельных моделях накопитель зажат между пластиковыми или железными стенками. В этом случае он просто медленно «варится в собственном соку», и если накопитель склонен к работе на высоких температурах, долго он не проживет. Мы запускали стресс-тест системы, который входит в тестовый пакет Everest Ultimate, где на протяжении получаса отслеживали рабочую температуру накопителя. Каждые 2 минуты снимали показания датчика и заносили их в результирующую таблицу. Обычно после начала стресс-теста температура резко подскакивала, это происходило максимум в течение первых 5-6 минут. Потом температура оставалась стабильной с колебаниями 2–4 °C. Мы считали средний показатель, который и заносился в таблицу результатов. Конечно, если у тебя огромный корпус с толковой системой охлаждения, эти данные не столь важны, но для обладателей компактных mini-ATX-систем они весьма показательны. Собственно, подробнее о результатах мы рассказали в выводах после теста.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА
Intel P45 (FOXCONN DIGITALLIFE ELA)
ПАМЯТЬ
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ВИДЕОКАРТА
NVIDIA GeForce 8800 GT 512 Мбайт
ЖЕСТКИЙ ДИСК
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
КОРПУС
GMC R2 TOAST
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД
LG GSA-H62N
БП
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows Vista Ultimate

ТЕХНОЛОГИИ

Несмотря на то что все протестированные винчестеры были выполнены во вполне привычном дизайне и подключались при помощи классического SATA-интерфейса, мир не стоит на месте и уже к следующему плановому исследованию накопителей ситуация может в корне поменяться. Виной тому новый интерфейс SAS, который в скором времени может стать массовым. Он разработан на базе интерфейса SCSI, долгое время использовавшегося в серверах и рабочих станциях. Однако по своей структуре он больше напоминает современный SATA, так как использует последовательную передачу данных в отличие от параллельной, которая применялась в SCSI. Что касается накопителей, то в продаже сейчас встречаются как очень дорогие и очень быстрые жесткие диски с использованием серверных технологий и быстрых двигателей, так и вполне привычные модели, но адаптированные для нового интерфейса. Однако сегодня, чтобы подключить их к компьютеру, нужен дополнительный контроллер, который стоит достаточно дорого – порядка 150 долларов. В то же время уже есть материнские платы, ориентированные на энтузиастов, в которых имеется встроенный SAS-контроллер. В скором времени появятся более доступные системные платы, также оснащенные поддержкой SAS. Сможет ли SAS потеснить SATA? Вряд ли. Зато обладатели таких плат смогут строить быстрые системы, где для основных приложений будет использоваться не очень емкий, но сверхбыстрый накопитель. Учитывая, что пропускной способности SATA-II вполне хватает и есть ресурсы для ее увеличения, жизненный цикл этих накопителей будет долгим.

SAMSUNG ECOGREEN F1, HD103UI

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	EcoGreen F1
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	5400 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	250, 320, 500, 640, 750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	3
КЭШ-ПАМЯТЬ	32 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	600 тыс.
ГАРАНТИЯ	3 года

Экологический вариант накопителя от Samsung. Модель сочетает в себе невысокую стоимость, низкий уровень шума и нагрева и очень скромные скоростные характеристики. Впрочем, результаты тестов наглядно демонстрируют: это практически самый медленный винчестер в тесте. В данном случае надо признать: падение производительности, хотя бы по сравнению с Samsung Spinpoint F1, было заметно даже на глаз. Компания в принципе и позиционирует его как решение для хранилищ цифрового контента, а также домашних мультимедиацентров. В этом случае, надо признать, выбор будет хорошим. Высокая скорость для считывания видео- или аудиоданных не требуется, а низкий уровень шума – реальный плюс. Но с целью применения даже в недорогих домашних компьютерах мы бы не стали его рекомендовать. Реальная экономия в пересчете на валюту составит всего 10–15 долларов, а потеря производительности исчисляется десятками процентов.

SEAGATE BARRACUDA ES.2

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	ES.2
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	7200 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	250, 500, 750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	4
КЭШ-ПАМЯТЬ	32 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	1.2 млн
ГАРАНТИЯ	5 лет

Практически серверная линейка винчестеров от Seagate. Сочетает в себе высокую скорость, отличные показатели надежности, длительный срок гарантии и заоблачную цену. Несмотря на то что в продаже этот винчестер появился довольно давно, его стоимость и не думает снижаться. Неплохое вложение средств в эпоху кризиса, верно? Со скоростью у накопителя все в полном порядке, что, собственно, ожидалось. При всем этом его рабочая температура немного ниже, чем у основных конкурентов. Наверное, инженеры Seagate действительно провели немалую работу по адаптации накопителя к работе в тяжелых условиях. Конечно, при всем желании мы не сможем проверить параметр времени наработки на отказ, но охотно верим заявлениям Seagate, так как по косвенным признакам это действительно винчестер-долгожитель, который проработает несколько лет в режиме 24/7. Стоит ли переплачивать 40 долларов? В обязательном порядке, конечно же, нет, но в рекомендательном, особенно если ты заботишься о сохранности данных, да.

SEAGATE BARRACUDA 7200.11

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	Barracuda 7200.11
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	7200 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	500, 750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	4
КЭШ-ПАМЯТЬ	32 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	1.2 млн
ГАРАНТИЯ	5 лет

Уже, можно сказать, предпоследнее поколение массовых винчестеров Seagate. Дело в том, что появившаяся буквально на днях 1.5-терабайтная модель заметно отличается по характеристикам, в скором времени ожидается появление обновленных терабайтных и прочих версий накопителя, с которыми мы обязательно познакомим вас. Однако и сегодня винчестеру удается сочетать в себе интересные показатели надежности, отличную скорость и удивительно невысокую цену. Это не серверная модель, производитель и не утверждает, что рекомендует ее для работы в круглосуточном режиме, однако для обычных домашних или рабочих компьютеров Barracuda 7200.11 подойдет на 100 процентов. Трудно утверждать, что это лучшая модель, так как схожие варианты есть в арсенале той же Western Digital, но однозначно она стоит своих денег. Зато это одна из немногих «народных» моделей со столь длительным гарантийным сроком и запасом надежности. Поэтому, если ты не требуешь от своего винчестера гарантированной работы в сверхтяжелых режимах и тебе нужна просто хорошая производительность и адекватная цена, смело покупай любую модель из серии Seagate Barracuda 7200.11.

$184

HITACHI DESKSTAR 7K1000.B

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	Deskstar
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	7200 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	160, 250, 320, 500, 640, 750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	3
КЭШ-ПАМЯТЬ	16 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	1.2 млн
ГАРАНТИЯ	5 лет

Самая свежая новинка из семейства жестких дисков Hitachi Deskstar. Эта линейка получила популярность еще много лет назад, когда производством накопителей занималась IBM. Однако сегодня, несмотря на серьезную консолидацию рынка жестких дисков, Hitachi довольно успешно продолжает развивать бизнес в одиночку. Новинка Deskstar 7K1000.B – универсальный боец. Винчестер сочетает в себе высокие скоростные характеристики, малое время доступа, а также готовность к повседневной эксплуатации в режиме 24/7. Немаловажный параметр – время наработки на отказ у этой модели составляет 1.2 млн часов, что очень много с учетом того, что Hitachi не позиционирует накопитель для сектора рабочих станций и серверов. В наших тестах винчестер показывал стабильно высокую скорость, поэтому, учитывая его реальные параметры, условия гарантийного срока и результаты исследования, мы присуждаем ему высокую оценку. Единственно, на момент написания статьи эти накопители еще не появились в продаже, и указанная цена – среднее между рекомендованной ценой и стоимостью первых поступивших в продажу партий. К моменту выхода журнала она будет заметно скорректирована – скорее всего, в меньшую сторону.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

$185

SAMSUNG SPINPOINT F1 HE103UJ RAID

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	Spinpoint F1 RAID
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	7200 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	160, 250, 320, 500, 640, 750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	3
КЭШ-ПАМЯТЬ	32 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	1.2 млн
ГАРАНТИЯ	5 лет

Первым делом хочется поругать тех людей, которые отвечают за брендинг накопителей Samsung. Получив диски на тест, мы потратили не одну минуту, чтобы отличить RAID-версию с маркировкой HE103UJ от обычной с индексом HD103UJ. Кроме одной буквы в наименовании, этикетки на дисках полностью повторяют друг друга. Но если заниматься поиском различий – наша работа, то где гарантия, что рядовой покупатель отличит более дорогую и скоростную модель от обычной? Учитывая достаточное количество отличий, необходимо было ввести отдельные продуктовые линейки с четкими названиями. Для удобства мы приписали слово RAID в описании накопителя. К счастью, кроме упущений маркетологов, ругать Samsung не за что: винчестер продемонстрировал высочайшую скорость работы, достойное время доступа, а также умеренный уровень нагрева. Модель Samsung Spinpoint F1 HE103UJ предназначена для высокопроизводительных рабочих станций и серверов начального уровня, чему вполне способствует розничная цена. Но мы смело рекомендуем ее всем пользователям, у которых компьютер работает на протяжении нескольких дней, активно используется коллективный доступ к файлам и требуется высокая скорость работы.

SAMSUNG SPINPOINT F1 HD103UJ

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	Spinpoint F1
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	7200 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	160, 250, 320, 500, 640, 750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	3
КЭШ-ПАМЯТЬ	32 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	600 тыс.
ГАРАНТИЯ	3 года

$140

Обычная, не адаптированная для работы в условиях RAID-массива версия винчестера Samsung Spinpoint F1 стоит заметно дешевле – на 45 долларов. Также уменьшен гарантийный срок – до трех лет (впрочем, еще несколько лет назад это было стандартом для большинства моделей, как «быстрых», так и обычных, массовых). Срок наработки на отказ уменьшен в два раза – до 600 тыс. часов. Конечно, это тоже достаточно много, но Samsung явно дает понять, что не гарантирует столь же длительной стабильной работы, как у более дорогой RAID-версии. Не обошлось и без потерь производительности. В среднем скорость работы снизилась на 5–7 процентов, что вряд ли можно заметить невооруженным глазом. Однако для домашних компьютеров, особенно если столь емкий накопитель приобретается в качестве хранилища фильмов или музыки, а также не требуется круглосуточный и постоянный доступ к данным, модель станет отличной покупкой. Невысокая цена, высокая скорость и в принципе неплохие параметры надежности делают этот накопитель конкурентоспособным. Ведь далеко не все привыкли эксплуатировать компьютер в круглосуточном режиме.

$140

WESTERN DIGITAL WD10EACS

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	WD Caviar Green
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	5400–7200 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	500, 640, 750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	4
КЭШ-ПАМЯТЬ	16 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	600 тыс.
ГАРАНТИЯ	3 года

Довольно оригинальная экологическая модель Western Digital. Почему-то многие считают, что слово «экологический» в названии обозначает какие-то свойства, облегчающие дальнейшую утилизацию накопителя. Это ошибочное мнение. Обычно таким лейблом награждают экономичные модели, которые при помощи программных средств тем или иным способом могут снижать текущее энергопотребление. Аппетит жесткого диска по отношению к электроресурсам напрямую зависит от скорости работы двигателя. Western Digital Caviar Green умеет снижать скорость с 7200 до 5400 об/мин, когда нет серьезной нагрузки. Интересно, что мы уже тестировали эти модели примерно полгода назад, правда, меньшей емкости. Тогда результаты были не слишком удачными. Винчестер показал скорость на уровне старой, со скоростью 5400 об/мин, модели. Сегодня ситуация изменилась. Конечно, WD WD10EACS не сможет конкурировать с серверными накопителями, однако свою роль в составе мультимедиацентра выполнит на отлично.

$162

WESTERN DIGITAL WD1001FALS

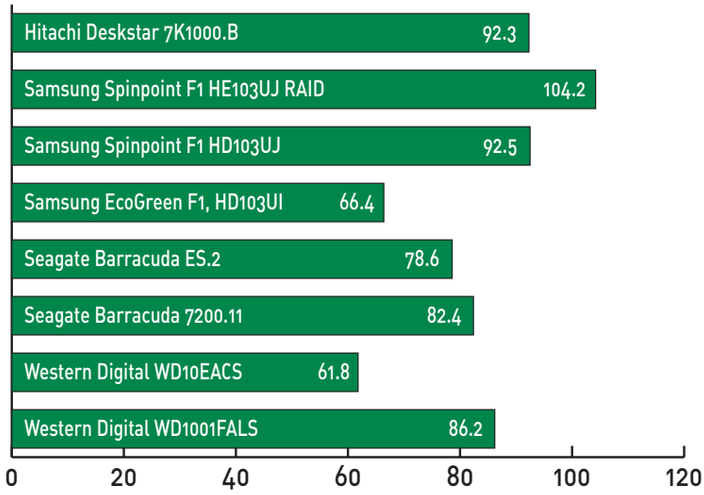
МОДЕЛЬНЫЙ РЯД	WD Caviar Black
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ	7200 об/мин
ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	750 Гбайт
ЧИСЛО ДИСКОВ	3
КЭШ-ПАМЯТЬ	32 Мбайт
NCQ	Есть
ИНТЕРФЕЙС	SATA II
КОЛ-ВО ЧАСОВ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ	1.2 млн
ГАРАНТИЯ	5 лет

Нас немного позабавила старая привычка компании Western Digital называть свои винчестеры различными видами икры. Конечно, что такое зеленая икра в природе, представить трудно, а вот то, что черная икра самая дорогая, знают все. Собственно, и серия Caviar Black является самой производительной среди накопителей Western Digita со скоростью 7200 об/мин. Это практически серверная модель со всеми соответствующими характеристиками надежности и времени наработки на отказ. Удивило рекордное время доступа к данным! Для измерения погрешности мы провели тест на время доступа несколько раз, в различных программах, но результат был одним и тем же. При всем этом Western Digital удалось сохранить сравнительно невысокую стоимость накопителя. На наш взгляд, это одно из лучших решений среди жестких дисков повышенной надежности. С интересом будем ждать появления новой, 1.5-терабайтной версии, которая в скором времени сразится с конкурентом из стана Seagate.

ВЫВОДЫ

Некоторые накопители показали не слишком удачные и не очень соответствующие своему классу результаты. Но, к счастью, провальных показаний не было в принципе, графики чтения оказались достаточно ровными. Термотест также показал, что все без исключения производители провели немалые исследования в области снижения тепловыделения накопителей. Конечно, есть жесткие диски, которые хочется отметить отдельно. За сочетание высокой скорости, отличные эксплуатационные характеристики и адекватную цену «Выбор редакции» мы присуждаем новинке – Samsung Spinpoint F1 HE103UJ RAID. Однако еще раз поругаем его создателей за то, что по маркировке очень трудно отличить эту модель от других. Читателей же призываем внимательнейшим образом вчитываться в маркировку. «Лучшей покупкой» мы признали Seagate Barracuda 7200.11, который хоть и уйдет в ближайшем будущем на заслуженную пенсию, до сих пор демонстрирует убедительные результаты и отличные показатели надежности. Мы не можем не отметить интересную экологическую разработку Western Digital – Caviar Green и их быстрый, безусловно, стоящий своих денег накопитель WD Caviar Black. Нам также очень понравилась последняя разработка Hitachi очень быстрый и сбалансированный накопитель. Правда, пока непонятно, какой будет его розничная цена.

Средняя скорость чтения, Мб/с



ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Повелитель ветров

COOLER MASTER HAF 932

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Найти красивый, большой и функциональный корпус с продуманной системой охлаждения непросто. Вроде и выбор есть, но на деле оказывается, что первый слишком страшный, у второго нет необходимого количества USB на лицевой панели, а третий попросту до неприличия огромен! В этой связи Cooler Master HAF 932 выглядит наиболее выгодно. Внутри этого корпуса полно места (форм-фактор Full Tower), хотя снаружи он не кажется таким уж большим. Дизайн тоже проработан до мелочей: все кнопочки и разъемы на положенных местах, смотровое окно и перфорированные стенки создают особый антураж. Ожидается, что на эту модель обратят внимание прежде всего энтузиасты. Именно ради них корпус снабдили неимоверным количеством вентиляторов с подсветкой.

ЖИДКОСТНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Кто, как не энтузиаст, установит в домашний компьютер жидкостную систему охлаждения? Специально для этого в корпусе есть отверстия под жидкостные линии, а также места крепления для резервуара с помпой. Оптимизировано все для Cooler Master Aquagate. До кучи производитель предусмотрел дополнительную установку четырех боковых 120-миллиметровых кулеров и трех 120-миллиметровых либо одной 120- и второй 230-миллиметрой вертушки на верхней стенке корпуса. Их в коробке с корпусом нет, придется приобретать отдельно. По счастью, в Cooler Master HAF 932 организована превосходная схема распределения воздушных потоков и без дополнительных вентиляторов.

БЛОК ПИТАНИЯ

Как и во многих компьютерных корпусах такого уровня, блок питания устанавливается снизу. Более того, он также приобретается отдельно. Это позволяет немного снизить розничную стоимость продукта и дать свободу выбора покупателям. Бьюсь об заклад, подавляющее большинство владельцев таких махин устанавливают внутрь киловаттные блоки. Подход необоснованный и непрактичный, зато серьезный и достаточно масштабный.

ВСЕ ДЛЯ УДОБСТВА

За столь брутальной внешностью Cooler Master HAF 932 скрыта кропотливая проработка всех деталей. Эргономика этого корпуса на высоте. Здесь есть место для быстрой и аккуратной укладки кабелей, которых внутри игровой системы бесчисленное множество! Есть опциональная боковая панель для замены большого 230-миллиметрового вентилятора четырьмя маленькими размером 120 мм. Отдельной строкой следует сказать о запатентованной системе монтажа 5.25-дюймовых устройств без использования инструментов, о съемной корзине для быстрой установки пяти жестких дисков и, конечно же, о продуманных пластиковых фиксаторах плат расширения PCI.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ СИСТЕМНЫЕ ПЛАТЫ
Extended ATX, ATX

КОЛИЧЕСТВО ВНЕШНИХ ОТСЕКОВ
5.25": 6

КОЛИЧЕСТВО СКРЫТЫХ ОТСЕКОВ
3.5": 5 + 1 (вместо одного из 5.25-дюймовых отсеков)

ПАНЕЛЬ ВВОДА-ВЫВОДА:
USB 2.0 x 4, IEEE 1394 x 1, eSATA x 1, MIC x 1, Audio x 1

СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:
7

ВЕНТИЛЯТОРЫ:
фронтальная панель — 230x30 мм, 700 об/мин, 19 дБА
боковая панель — 230x30 мм, 700 об/мин, 19 дБА (возможна установка вместо него четырех вентиляторов 120x25 мм)
верхняя панель — 230x30 мм, 700 об/мин, 19 дБА (возможна установка вместо него одного или трех вентиляторов 120x25 мм)
задняя панель — 140x25 мм, 1200 об/мин, 17 дБА (возможна установка вместо него одного вентилятора 120x25 мм)

БЛОК ПИТАНИЯ (ОПЦИОНАЛЬНО)
ATX PS2/EPS 12V

ЦВЕТ
черный

ГАБАРИТЫ
230x545x575 мм

ВЕС
13.2 кг

ЦЕНА
$260

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ удачный дизайн и хорошая эргономика
+ широкий функционал
- со временем в перфорированных стенках соберется много пыли

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Креативная автономия

CREATIVE HS-950

ЧЕРЕЗ USB

Идея подключать наушники через USB-порт в диковинку. Зачем выдумывать что-то новое? Испокон века акустику и гарнитуру подключали через 3.5-миллиметровый разъем. Особо продвинутые студийные образцы имели штекер размером 5 мм. Здесь же ничего подобного нет, есть лишь USB. Отраслевым стандартом такое решение точно не станет, ибо у каждого – практически у каждого компьютера! – есть звуковая карта. Пусть встроенная, простенькая и до невозможности убогая, но звуковая. Особо изощренные решения даже поддерживают 8-канальный звук и HD-формат. Они удобнее, функциональнее и, сдается мне, играют чуть лучше.

ИГРАЕМ В КЛУБЕ

Не сказать, чтобы компьютерные клубы исчезли с лица земли. Да, их существенно потеснили домовые сети с развитыми игровыми сервисами. Играть дома комфортнее, дешевле и субъективно лучше. Но если нелегкая занесла в компьютерный клуб, наушники могут потребоваться. Далеко не факт, что на игровой станции будет работоспособная звуковая карточка, потому лучше разыграть беспроводной вариант – взять с собой USB-гарнитуру. Воткнул разъем в порт, система неторопливо установила драйверы – остается запустить игру и войти на сервер.

X-FI

Производитель настаивает на том, что именно USB-наушники способны обеспечить максимальное погружение в игровую атмосферу. Достигается это за счет поддержки эффектов EAX и технологии X-Fi, ибо связка из простых наушников и звуковой карты от любого другого производителя не обеспечит должной совместимости. Отдельной строкой говорится о качестве передачи речи через микрофон с функцией подавления шума при произнесении команд, а также о максимальном комфорте при использовании гарнитуры для самых длинных игровых сессий. Словом, удобное подключение через USB-порт делает гарнитуру отличным игровым дополнением для любого ПК или ноутбука!

ГАРНИТУРА

Сама гарнитура выглядит довольно просто, но при этом весьма добротно. Она удобно сидит на голове благодаря гибкости, легкому весу и мягким эргономичным подушечкам. Микрофон поворачивается почти в полный оборот, а еще он очень гибкий и с легкостью откидывается наверх при необходимости. Качество передачи звука, конечно, не студийное, но вполне приемлемое. На длинном проводе с USB на конце есть два модуля. Первый отвечает за обработку звука, второй – за его регулировку. С того, что ближе к гарнитуре, можно управлять громкостью воспроизведения на программном уровне, а также выключать микрофон. Что до качества воспроизведения, то меломанам рекомендуется выбирать все-таки классические варианты. В играх же имеют место интересные звуковые эффекты, которых не слышно без EAX и X-Fi.

СПЕЦИФИКАЦИИ

НАУШНИКИ
Мембрана 40 мм
с неодимовым магнитом
Частотная характеристика
от 20 Гц до 20 кГц
Акустическое сопротивление 32 Ом
Чувствительность (1 кГц) 105 дБ/мВт

МИКРОФОН
Конденсатор шумоподавления
Частотная характеристика
от 100 Гц до 16 кГц
Акустическое сопротивление
< 2.2 кОм
Чувствительность (1 кГц) -42 дБВ/Па

ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ
USB

ДЛИНА КАБЕЛЯ
2.5 м

ВЕС
145 г

ЦЕНА
$50

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ поддерживает EAX и X-Fi
- требует для работы примерно 6 Мбайт оперативной памяти
- нельзя подключить к плееру

железный FAQ

Здравствуйте, любители компьютерного железа! В этом месяце нам пришло немало писем от читателей, которые купили гору мощного железа, собрали, но в дальнейшем их сопровождали проблемы при запуске требовательных игр и программ. Хочется уточнить, что нельзя купить современную материнскую плату, самый быстрый процессор, память, пару видеокарт, установить это все в старый системный блок и заставить работать. Всегда обращайте внимание на мощность блока питания. Если много лет средний компьютер обходился блоком питания мощностью 250–300 Вт, то сегодня требования растут, и даже через год-полтора тебе может потребоваться более мощный БП.

Кирилл Аврорин

Здравствуйте, редакция «РС ИГР»! Прошу помочь мне с алгоритмом моей работы.

Дело в том, что я купил новый компьютер, но терять всю старую информацию со старого не хотелось, поэтому я решил построить RAID-массив (ну еще чтобы объем винчестера был больше). Тут я узнал, что при его постройке теряется вся информация. Но от идеи я решил не отказываться. Для начала я решил копировать всю нужную информацию с нового «винта» на внешние носители (например, на DVD-диски). Затем вытащить новый и вставить старый «винт» (на этом шаге есть вопрос: на новом компьютере стоит Windows Vista, а на старом – Windows XP. Все ли будет хорошо?). В процессе скачать все нужное и удалить Windows XP. И уже в самом конце подключить оба «винта» и настроить RAID-массив (кстати, ведь для этого не нужно, чтобы они были одинаковыми?). Заранее спасибо.

FaS

Привет! Хороший вопрос. Да, для построения RAID-массива тебе придется отформатировать оба жестких диска. И желательно, чтобы они были одинаковыми, тогда будет выше скорость и не будет потерь в емкости (иначе, если у тебя два диска, скажем, на 160 и 320 Гбайт, общая емкость составит именно 320 Гбайт, половина большего винчестера не будет задействована). Поэтому проще всего скачать всю нужную информацию на DVD-диски (если есть такая возможность), создать RAID-массив, поставить и настроить операционную систему, затем вернуть все данные.

Доброго времени суток всем умным мира сего! Хотел бы поделиться проблемой и надеюсь с вашей помощью найти пути ее решения. Не далее как месяц назад решил обновить своего «стального зайчика» и превратить его в «стального монстрика» на ближайшие 2–3 года. Прикупил такие вот штучки: материнская плата Gigabyte EP-35-DS3, взял две планки DDR II 4096 Мбайт PC8500 1066 МГц Kingston HyperX и новую видеокарту Forsa GF 9800GT 1024 Мбайт DDR3 256 bit 2DVI TV-Out PCI-E. От старой системы в блоке осталась звуковая плата Audigy 2 ZS Platinum, SAMSUNG SP2014N 200 Гбайт, Maxtor 6L250S0 250 Гбайт и блок питания на 350 Вт трехлетней давности! А проблема моя заключается в следующем: все это вставил и поставил последние драйверы – все в принципе работает нормально (игры летают, с программами проблем нет), но вот после 3–4 часов игры в Crysis или в подобные по требовательности игры компьютер может ни с того ни с сего зависнуть. Отключается все: мышка, клавиатура, никакой реакции, спасает заветный reset). Если компьютер после этого не зависает, то после выхода из игры может пропадать звук. Удалил Audigy 2 ZS Platinum, пользуюсь родным звуком материнской платы – вроде зависания пропали и звук не вырубается, но ощущение, что все это временно, так как некогда сейчас долго играть и толком не проверить, что будет твориться после 3–4 часов игры. У меня предположение, что мощности 350 Вт для современного железа как-никак мало. Но он же 3–4 часа на максимуме работает как-то! Еще меня беспокоит температура жестких дисков. Maxtor после 3–4 часов выдавал 58 градусов, Samsung – 54. Попробовал решить проблему, снял крышки корпуса, температура упала до 52 и 48 градусов соответственно. До того как обновил компьютер, внимания на температуру не обращал, но чувствую, что это далеко не нормальная температура. Возможно, такой температурой и вызваны зависания. Опять же вопрос: могла замена материнской платы, видеокарты и оперативной памяти повлиять на это большое значение температуры или все же блок питания слабоват? Уповаю на помощь умных мира сего и жду ваших вариантов решения проблемы!

Макс

Привет, Макс! Мы думали, публиковать ли твое письмо в полном размере, и решили, что стоит. Проблема на самом деле актуальная, с ней сталкивается много людей. И очень серьезная. К сожалению, мы не знаем, какой ты используешь блок питания, но в любом случае его мало. Если он к тому же произведен неизвестной китайской компанией, то удивительно, как твоя система вообще функционирует – обычно они не способны работать на указанной мощности. Однозначно менять. Это первый шаг. Второй – температура винчестеров. Это очень много. Это немногим меньше, чем максимально допустимые температурные режимы для жестких дисков. Работа без боковых стенок – не панацея. Во-первых, установи их таким образом, чтобы между ними был просвет несколько сантиметров. Во-вторых, купи планку с вентилятором, которая устанавливается на накопитель. Она позволит снизить рабочую температуру винчестера на 3–4 градуса. Установи более мощный вентилятор в нижнюю переднюю часть корпуса. Это, так сказать, меры первой необходимости. Далее посмотри на свой корпус. Дело не в эстетике, а в практичности. Для мощного компьютера нужен продвинутый системный блок с большим количеством дополнительных кулеров, вентиляционным окном, теплоотводами. Тогда твоя система будет работать без проблем даже в самых тяжелых условиях.

Здравствуйте! Помогите, дайте совет. У меня есть компьютер, его конфигурация: материнская плата ASUS P4P800-X, чипсет Intel 865PE, Celeron D 335 2,8 ГГц (спокойно гонится до 3.2–3.3 ГГц), оперативная память 2x256 Мбайт, видеокарта ATI Radeon 9800 128 Мбайт. Хотел поменять компьютер, но сейчас думаю – не потяну в финансовом смысле. Возможно, заменю видеокарту на ATI

Radeon 3850 (AGP) и добавлю оперативной памяти 1–2 Гбайт. Есть ли смысл в этой замене? Пойдут ли игры с шейдерами 3.0 при разрешении экрана 1024x768 ну и хотя бы при средних настройках (например, игры GTA IV, BioShock, NFS Undercover и.т.д.)? Такие игры, как Call of Duty 4, Kane & Lynch, шли нормально, но хотелось бы посмотреть новые проекты, указанные выше. Заранее благодарю!

Евгений Николаевич

Доброго времени суток, Евгений Николаевич! В принципе для бюджетного апгрейда выбрана неплохая схема. Единственное, для игр было бы неплохо добавить денег и приобрести хотя бы Radeon HD 3870. Эти платы уже давно сняты с производства, поэтому разница между Radeon HD 3850 и 3870 может быть не столь значительной. 2 Гбайт памяти будет в самый раз, если вы, конечно, не собираетесь устанавливать Windows Vista Ultimate. Конечно, на максимальных настройках поиграть не удастся, но все эти игры неплохо оптимизированы под железо различного класса, поэтому на средних опциях все будет буквально летать. Удачи в апгрейде!

Здравствуйте! Давно хотел задать вопрос и вот поднакопил денег и решил спросить. У меня есть корпус Thermaltake Kandalf VA9000BSeries, 430W. Решил поменять блок питания, купил Cooler Master eXtreme Power Duo (RP-600-PCAP) 600W соответственно. Залез в корпус, все развинтил и понял, что кулеры припаяны к блоку. Можно ли как-то поставить новый блок питания со старыми кулерами или лучше поменять корпус? Если менять, то склоняюсь к корпусам типа Centurion от CoolerMaster или Gigabyte X1, X2. Или есть другие интересные варианты? Второй вопрос: хочу также сменить видеокарточку, на примете платы GeForce 9800GT от MSI, ASUS или XFX – что лучше? Или вообще взять ATI Radeon? Хватит ли блока питания при полной нагрузке? Конфигурация такая: материнская плата MSI 975X Platinum i975x (CrossFire), процессор Intel Pentium D 950 (в плане также замена на Core 2 Quad или Pentium Extreme), винчестер: WD 320 и 400 Гбайт без RAID-массива, память 2.5 Гбайт Kingston 533 МГц, видеоплата (нынешняя): ASUS 7600GT 256 Mb Silent. Буду ждать ответа, пока деньги не испарились!

Юрий

Приветствуем! Если честно, вопрос не совсем понятен. Какие именно кулеры не представляется возможным снять? Если к блоку питания каким-то образом прикреплен вентилятор (что сомнительно), то сними его вместе с ним. Если же они крепятся на системном блоке, но соединены чем-то с блоком питания, – отпили, и пусть они работают дальше. В любом случае мы не видим острой необходимости в смене корпуса. Что касается модернизации компьютера, то GeForce 9800GT неплохой выбор. Касательно производителя платы сказать что-то трудно, они все поставляют качественную продукцию. Кстати, процессор лучше покупай Intel Core 2 Duo, но с более высокой частотой, нежели Core 2 Quad. Четырехъядерный процессор для игр пока не слишком актуален.

Здравствуйте, дорогая редакция! У меня два вопроса, на которые я самостоятельно не смогу ответить, поэтому решил попросить у вас помощи. Вопрос номер один. Если создать систему с CrossFire из двух видеоплат ATI Radeon HD 4850, какой блок питания теоретически потянет такую систему (минимальная мощность блока питания)? Второй вопрос: какой процессор для этого нужен на примере платформы Intel? Естественно, хотелось бы сэкономить и не тратить лишнего.

Олег

Здравствуй, Олег! Трудно сказать, какая тебе потребуется мощность, не зная остальных компонентов твоей системы. Навскидку система с двойным ATI Radeon HD 4850 будет есть от силы на 100 Вт больше – это со значительным запасом. Но тут главное, чтобы тебе хватило 6-пиновых коннекторов питания, чтобы их было достаточно на твоем блоке питания. Для твоих задач вполне хватит хорошего 650–700-ваттного блока питания. В меру бюджетный, надежный и проверенный вариант – FSP Epsilon 600W. Также можно обратить внимание на продукцию фирм CoolerMaster, Tagan. Не рекомендуем покупать творения неизвестных китайских мастеров, они могут не только сгореть в первые же дни работы, но и «забрать с собой» большую часть железа. Для нормальной скорости в современных играх в паре с двумя Radeon HD 4850 хорошо бы поставить процессор уровня Intel Core 2 Duo E6850.

Здравствуйте! Подскажите, пожалуйста. У меня ноутбук ASUS Z99h, есть ли возможность заменить в нем процессор и видеокарту? И вопрос второй. У меня есть стационарный компьютер следующей конфигурации: Intel Pentium 4 3.2 ГГц, материнская плата Asus P5AD2-E Premium, оперативная память PC-4200 533 МГц (3 модуля по 512 Мбайт), видеоадаптер RADEON X1600 Series Secondary (512 Мб), жесткий диск 200 Гб. Что я могу усовершенствовать в нем? И какую оперативную память я могу использовать вместо своей? Так как приобрести память, работающую на частоте 533 МГц, очень трудно. Вам спасибо!

Андрей Третьяков

Привет! По поводу ноутбука. Заменить в нем видеокарту нельзя совершенно точно, заменой процессора заниматься не рекомендуем – непросто и система охлаждения может не выдержать. Можно докупить оперативной памяти, SODIMM, DDR2, с любой частотой, например 800 МГц, она наиболее распространена сейчас. Никаких проблем в работе не возникнет. Насчет настольного компьютера. Здесь надо либо менять платформу, то есть материнскую плату, процессор, видеокарту, либо просто докупить памяти. Можно установить память с частотой 800 МГц, никаких проблем и здесь не возникнет.

Привет! Купил я новый ноутбук ASUS G1S с Windows Vista. Хочу установить на него Windows XP. Есть ли такая возможность? Как? Заранее благодарю,

Wolf

Привет! Ты будешь смеяться, но все просто. Купи фирменный диск Windows XP, вставь его в привод, при старте компьютера зайди в BIOS. Выбери в настройках First Boot Device оптический дисковод, сохранись и перезагрузи ноутбук. При следующем старте загрузится установщик Windows, который предложит инсталлировать Windows XP. Рекомендуем заранее сохранить все нужные данные и отформатировать винчестер.

Здравствуйте! Помогите выбрать материнскую плату для процессора Intel Core 2 Quad Q9300, 2.50 ГГц, FSB 1333 МГц? Я присмотрел Asus P5QC. Стоит ли брать?

Ник Кравченко

Ник, давай поставим рекорд самого короткого вопроса и ответа? Да, подходит, причем это отличный выбор, если ты собираешься построить мощную игровую систему.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

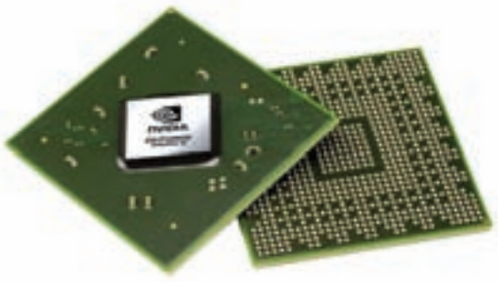
ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Премьера IGP NVIDIA MCP7A

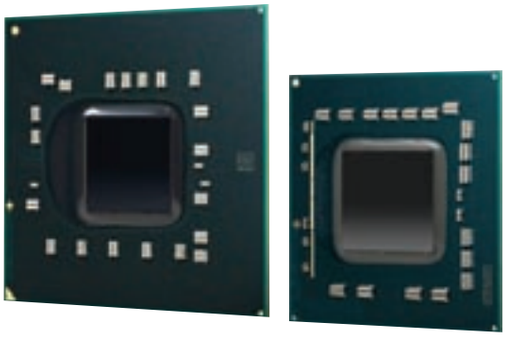
МОБИЛЬНЫЙ ЧИПСЕТ

Кроме чипсетов для настольных систем NVIDIA представила IGP для ноутбуков GeForce 9400M. Он работает с процессорами Intel Core 2 на частоте шины 1066 МГц, с оперативной памятью DDR2-800 и DDR3-1066, дружит с DirectX 10 и OpenGL 2.1, а также имеет интерфейсы VGA, DisplayPort, HDMI, Single-Link DVI. Новинка умеет трудиться в соответствии с технологиями NVIDIA PureVideo HD, CUDA, PhysX, Hybrid SLI, 2-Way SLI и PowerMizer Power Management 8.0. Интересно, что появилась поддержка технологии NVIDIA Hybrid Power, которой лишена настольная версия чипсета! В NVIDIA заявляют, что чипсет имеет производительность 54 гигафлопс, это в пять раз выше, нежели производительность Intel GM45.



КОНКУРИРУЮЩЕЕ РЕШЕНИЕ

Основным соперником чипсетов NVIDIA GeForce 9300/9400 является детище компании Intel – чип G45, работающий в тандеме с южным мостом ICH10. Intel G45 производится по 65-нанометровому техпроцессу и предназначен для процессоров Intel в исполнении LGA 775. Он поддерживает двухканальную память DDR2 с частотой 800 МГц и память DDR3 с частотой 1066 МГц. Интегрированное графическое ядро – GMA X4500HD обладает 10-потоковыми процессорами и функционирует на частоте 800 МГц. В 3DMark Vantage система с GeForce 9400 набрала P575 баллов, что примерно в пять раз больше результата G45.



Материнские платы, основанные на чипсетах со встроенным графическим ядром, становятся все более востребованными в бюджетном секторе. Пользователям бюджетных систем проще приобрести такую плату, потому как отпадает проблема покупки дискретного графического ускорителя. Кроме того, плюсами такого выбора является меньшее тепловыделение и энергопотребление, а также более низкая цена.

Лидером на рынке интегрированных графических чипсетов для платформы Intel является сама Intel. Однако стать значимым игроком в этой сфере намерена компания NVIDIA, которая в середине октября представила линейку новых чипсетов с интегрированными графическими ядрами MCP7A.

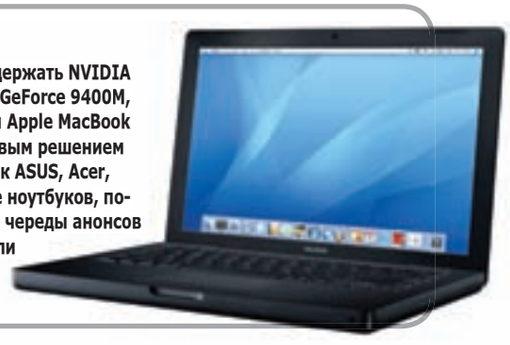
В серию чипсетов MCP7A входят два решения: GeForce 9300 (MCP7A-S) и GeForce 9400 (MCP7A-U). Отличительным признаком моделей является их одночиповая компоновка, то есть северный и южный мосты соединены в общий чип. GeForce 9300 и GeForce 9400, так же как Intel G45, изготавливаются по 65-нанометровому техпроцессу. Графика основана на ядре NVIDIA G86, которое обладает 16 шейдерными процессорами, обеспечивает поддержку DirectX 10/Shader Model 4.0, OpenGL 2.1, технологий NVIDIA CUDA, PhysX. Поддержка CUDA означает, что графический чип может выполнять не только графические вычисления. Ядро обучено обрабатывать физические эффекты силами NVIDIA PhysX. Интересно, что чипсеты способны осуществлять аппаратное декодирование видео формата H.264, а значит и обрабатывать потоки с дисков Blu-Ray. Существует возможность включения режима Hybrid SLI – одновременной работы интегрированного и внешнего графических ускорителей. Между тем, несмотря на наличие Hybrid SLI, технологии Hybrid Power, возможность переключения между графическими подсистемами при разной нагрузке по неизвестным причинам не поддерживается.

Чипсеты имеют все современные интерфейсы подключения к видеотехнике и мониторам: D-Sub, DVI, RGB, DisplayPort и HDMI, через который возможен вывод многоканального звука. При наличии порта Dual-Link DVI пользователь сможет работать в разрешениях до 2560x1600 точек. Различия GeForce 9300 и GeForce 9400 заключаются в частотах ядра и шейдерных процессоров и, следовательно, в энергопотреблении. Ядро и шейдерные процессоры у GeForce 9300 работают на частотах 450 и 1200 МГц соответственно. У GeForce 9400 эти показатели немного выше: 580 и 1400 МГц. Младшая модель потребляет около 32 Вт энергии, энергопотребление старшей не выходит за рамки 34–35 Вт. В остальном чипсеты идентичны. Они поддерживают процессоры Intel (Core 2 Duo, Pentium, Celeron) в исполнении LGA775 с частотой шины до 1333 МГц, двухканальную память DDR2-800 и DDR3-1333. На плате возможна установка одного слота PCI-Express x16, до четырех слотов PCI-Express x1, пяти слотов PCI, шести разъемов SATA-300 и 12 разъемов USB. Также пользователь сможет построить RAID-массивы 0, 1, 0+1 и 5.

Что касается стоимости плат, основанных на новых чипсетах NVIDIA, то она не превысит $100. Само собой, для геймера предпочтительнее GeForce 9400. PG

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Первой компанией, которая решила поддержать NVIDIA и выпустить ноутбуки на основе чипсета GeForce 9400M, стала Apple. Отныне мобильные решения Apple MacBook и MacBook Pro будут комплектоваться новым решением NVIDIA. Вслед за Apple такие гиганты, как ASUS, Acer, Hewlett-Packard, Dell, объявили о выходе ноутбуков, построенных на базе GeForce 9400M. После череды анонсов от производителей ноутбуков последовали предположения о том, что 9400M может занять 20% рынка мобильных чипсетов.



ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

О моддинге не надо мечтать. Моддингом надо заниматься. Неплохой слоган для рекламного ролика, не так ли? Впрочем, те, кто хотел, давно вкрутили десяток диодов в несчастный системный блок и готовятся к более серьезным свершениям. Пусть кто-то назовет это бессмысленным занятием, мы же только поощряем подобное творчество и представляем очередную подборку моддинговых товаров.

$10

УРОВЕНЬ ШУМА 16 dBA
ПОТОК ВОЗДУХА 80 CFM
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА 600 об/мин
РАЗМЕРЫ КУЛЕРА 300x230x16 мм

VANTEC LAPCOOL 4 LPC-402

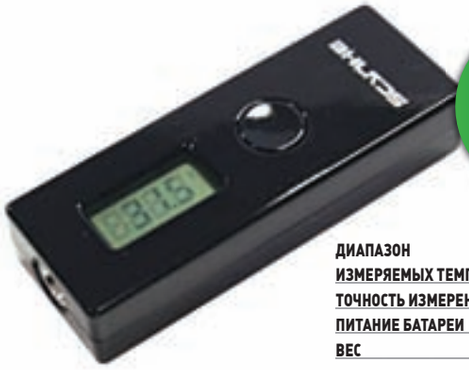
Мы занимаемся искусством бонсай в проекции на высокие технологии. Системные блоки, клавиатуры, мышки и даже мониторы! Но почему забываем о ноутбуках? Компания Vantec, знаменитый производитель устройств для моддинга, изготовила неплохую подставку для лэптопа. Она обезопасит и защитит систему от перегрева и позволит держать компьютер на коленях. Такой кулер снабжен крайне тихим вентилятором, который выполнен в форм-факторе 160 мм. Воздух отводится через заднюю часть охладителя, что позволяет работать собственным вентиляторам ноутбука более эффективно. Питание обеспечивается благодаря USB-порту, так что лишних проводов и розеток не потребуется – работайте где хотите.

$160

ОТСЕКИ 3.5" 2 внешних, 6 внутренних
ОТСЕКИ 5.25" 5
РАЗМЕРЫ 522x205x450 мм
ВЕС 14 кг

SUNBEAM TRANSFORMER CASE

Крайне специфическое кино для любителей механических раскладушек породило массу поклонников. Именно для них компания Sunbeam приготовила кейс-трансформер. Превращаться в бутерброд с колбасой или противопехотную мину он не умеет, но внешними данными вполне сопоставим с персонажами кино. Главной особенностью корпуса является фигурное окно на боковой стенке, лицевая панель, а также декоративная зеленая подсветка. Кейс крайне тяжелый – 14 кг. Всему виной обилие металла. Стенки, например, сделаны из алюминиевого сплава, и толщина их 0.8 мм. В комплектацию входят два 80-миллиметровых вентилятора (на боку и сверху), а также один 120-миллиметровый на задней панели.



$20

ДИАПАЗОН ИЗМЕРЯЕМЫХ ТЕМПЕРАТУР 0–100 °C / 32–212 °F
ТОЧНОСТЬ ИЗМЕРЕНИЯ ± 2C
ПИТАНИЕ БАТАРЕИ Lithium CR2302 или USB-порт
ВЕС 35 г

SCYTHE KAMA THERMO WIRELESS

Измерение температуры предлагают многие устройства – начиная от специализированных панелей и заканчивая клавиатурами. Японская компания Skythe пошла наиболее простым путем и изготовила отдельный компьютерный градусник. Несмотря на достаточно высокую погрешность измерения, он крайне удобен. Здесь отсутствует контактный датчик – устройство достаточно поместить или направить туда, где необходимо провести измерения. В конце концов, его можно использовать просто как комнатный термометр. Способов питания два. Допускается прменение небольшой батарейки или подключение по интерфейсу USB. Отметим, что дисплей подсвечивается синим диодом. Жаль, что этот гэджет не имеет программного интерфейса для контроля тепературы из Windows.

$47

ФОРМАТ два отсека 5.25"
РАЗМЕРЫ 146.4x84.3x67.2 мм
ДИАМЕТР ДИСПЛЕЯ 67 мм
ФУНКЦИИ РЕГУЛИРОВКИ ВЕНТИЛЯТОРОВ (ручная и авто), термодатчик, USB-хаб

AEROCOOL GATEWATCH 2

Компания Aerocool фактически король в области контрольных панелей. Если ты с этим не согласишься, то по крайней мере признаешь, что продукты данной марки хорошо известны российским моддерам. Основная особенность панели Aerocool Gatewatch 2 – круглый и большой дисплей с регулируемой подсветкой и съемными увеличительными линзами. Функции здесь представлены обыденные: регулировка скорости вращения нагнетателей в ручном или автоматическом режиме, контроль за температурным режимом, сигнализация об остановке вентиляторов. Есть пара USB-портов, аудиовыходы, семь клавиш управления, регулятор яркости подсветки. Приятно, что дисплей информативно разграничен. Каждый канал символизирует определенный сектор: процессор, видеокарту, жесткий диск или корпус.

интернет-магазин:
www.vrgames.ru

сеть магазинов

ВремяИграть

ВИДЕОИГРЫ

МЕГА-ХИМКИ - г. Химки, микрорайон 8
МЕГА-БЕЛАЯ ДАЧА - г. Котельники, 1й Покровский п-д, д.4,
м. Новогиреево - ул. Новокосинская, 10 кор 2, Патерсон
м Братиславская - ул. Братиславская 12
М. Бибирево - ул. Бибиревская, владение 10
м. Академическая - ул. Большая Черемушкинская, 1, ТЦ «Рио»
м. Варшавская - Варшавское шоссе, 87Б, ТЦ «Варшавский»
м. Владыкино - Алтуфьевское шоссе, 8
м. Выхино - ул. Вешняковская, 18
м. Домодедовская - ул. Елецкая, 15
м. Улица 1905 г. - Звенигородское ш, 4, ТЦ «Эл-ка на Пресне»
м. Выхино - ул. Маршала Полубоярова, 16
м. Люблино - ул. Совхозная, 8, корпус 1
м. Медведково - Заревый проезд, 14\12
м. Новые Черемушки - ул. Профсоюзная, 56, ТЦ «Черемушки»
м. Отрадное - ул. Декабристов, 15
м. Шоссе Энтузиастов - Пр-т Буденного, 53, ТЦ «Буденовский»
м. Каширская - Пролетарский проспект, 2а
м. Савеловская - Сущёвский Вал, 5, стр.1А, ТЦ «Савеловский»
м. Свиблово - ул. Снежная, 27-Г
м. Выхино - ул. Генерала Кузнецова 26, корп 1
м. Тимирязевская - ул. Яблочкова, 23д
м. Тушинская - Волоколамское шоссе, 103, ТЦ «Гвоздь»
м. Щелковская - ул. 9-я Парковая, 68, корп. 4
м. Бунинская Аллея - ул. Адмирала Лазарева, 52
м. Улица Скобелевская - ул. Скобелевская, 24
г. Балашиха - Шоссе Энтузиастов, 66А
г. Дзержинский - ул. Лесная, 1
г. Люберцы - Октябрьский проспект, 146
г. Мытищи - Шараповский пр-д, владение 2, ТЦ "Красный Кит"
г. Зеленоград - корпус 1550, ТЦ "ГРИН"

т. 223-91-54

34 магазина

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера на Window Vista. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода издания в продажу, поэтому наши цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8600 (3.3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$342
Материнская плата: GigaByte GA-EP45T-Extreme rev1.0 (Intel X45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$304
Оперативная память: OCZ 2*2 Гбайт DDR-III PC-12800 8-8-8-24 (OCZ3SOU16004GK)	$219
Видеосистема: Sapphire RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$683
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$182
CD-привод: Pioneer BDC-202BK SATA 5x&5x&12(R9 6)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$132
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Professional Series	$142
Итого:	$2004

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 524 BT

3DMark Vantage, Performance	8423
3DMark'06 Default Settings	15073
Crysis, GPU Test, 1280x1024	36
UT 3, 1280x1024	90

В общем и целом в этой конфигурации ничего нового. Тот факт, что материнская плата построена не на самом передовом чипсете, дела не меняет – X48 дает только вторую линию PCI-E x16. А здесь он не востребован. Из особенностей – новая видеокарта на ATI Radeon HD 4870 X2.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9950 BOX Black Edition (2.6 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$246
Материнская плата: ASUS M3A32-MVP Deluxe/WiFi (nForce790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$213
Оперативная память: OCZ 2*2 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-18 (OCZ2P10664GK)	$125
Видеосистема: Sapphire RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$683
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$182
CD-привод: Pioneer BDC-202BK SATA 5x&5x&12(R9 6)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$132
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Professional Series	$142
Итого:	$1723

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 625 BT

3DMark Vantage, Performance	8017
3DMark'06 Default Settings	14686
Crysis, GPU Test, 1280x1024	38
UT 3, 1280x1024	104

Платформа AMD идеальна для геймера. Она отличается высокой производительностью и стоит дешевле аналогичного компьютера с процессором Intel. Правда, в этом месяце для AM2+ не появилось ничего нового.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$227
Материнская плата: GigaByte GA-EP45T-DS3 (P45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$127
Оперативная память: Corsair 2*1 Гбайт DDR-III PC-10666 9-9-9-24 (TWIN3X2048-1333C9)	$104
Видеосистема: ATI Radeon HD 4850 1 Гбайт GDDR3	$218
Дисковая подсистема: Western Digital Caviar Black 1 Тбайт SATA-II (WD1001FALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$154
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30.9
Звук: Creative XtremeAudio	$69
Итого:	$929

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 345 BT

3DMark Vantage, Performance	7155
3DMark'06 Default Settings	12701
Crysis, GPU Test, 1280x1024	29
UT 3, 1280x1024	87

В очередной раз средняя конфигурация от Intel остается прежней. Изменилась только память – в этот раз решено установить не столь дорогие модули.

Процессор: AMD Phenom X4 9750 (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$186
Материнская плата: ASUS M3A32-MVP Deluxe/WiFi (nForce790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$213
Оперативная память: Corsair 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (TWIN2X2048-8500C5D)	$72
Видеосистема: Palit Radeon HD 4870 512 Мбайт GDDR5	$284
Дисковая подсистема: Western Digital Caviar Black 1 Тбайт SATA-II (WD1001FALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$154
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30.9
Звук: Creative XtremeAudio	$69
Итого:	$1009

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 464 BT

3DMark Vantage, Performance	7822
3DMark'06 Default Settings	13241
Crysis, GPU Test, 1280x1024	34
UT 3, 1280x1024	88

Об изменениях. Во-первых, снизились цены на процессоры – теперь AMD Phenom X4 9750 стоит менее 200 долларов. Во-вторых, было принято решение отказаться от ATI Radeon HD 4850 в пользу ATI Radeon HD 4870.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E8200 (2.66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$191
Материнская плата: GigaByte GA-EP35-DS3L (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$92
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15	$57
Видеосистема: NVIDIA GeForce 9800 GTX+ 512 Мбайт GDDR3	$213
Дисковая подсистема: Samsung SpinPoint F1 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$112
CD-привод: Optiarc AD-7203S SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$719

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 388 BT

3DMark Vantage, Performance	6975
3DMark'06 Default Settings	11932
Crysis, GPU Test, 1280x1024	26
UT 3, 1280x1024	86

Теперь бюджетный компьютер работает на процессоре Intel Core 2 Duo E8200, а также оснащен куда более шустрой видеокартой на основе чипа NVIDIA GeForce 9800 GTX+. Все это добавило значительное количество очков в графу «Производительность».

Процессор: AMD Phenom X3 9550 BOX (2.2 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$151
Материнская плата: EliteGroup A780GM-A (AMD 780G, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$74
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2N10662GK)	$53
Видеосистема: Palit Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$174
Дисковая подсистема: Samsung SpinPoint F1 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$112
CD-привод: Optiarc AD-7203S SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$618

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 411 BT

DMark Vantage, Performance	6922
3DMark'06 Default Settings	12039
Crysis, GPU Test, 1280x1024	25
UT 3, 1280x1024	77

Новый процессор приобрел еще одно ядро, и теперь их четыре – как у взрослых. В остальном в бюджетном секторе компьютеров AMD ничего нового.

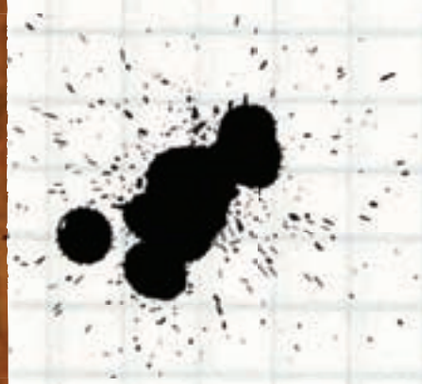
Все цены указаны по состоянию на 5 ноября 2008 года

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Считается, что автор статьи не должен привлекать внимание читателя к своей скромной персоне, но сегодня можно сделать исключение. Открою маленькую тайну: принимая от Ивана Гусева бразды правления рубрикой, я не сомневался насчет того, какой игре достанется титул главной в декабрьском номере. К дебютному творению Valve Software я испытываю самые трепетные чувства. Это даже не любовь, а что-то более сильное: преклонение, быть может, даже слепой фанатизм. Half-Life не только распахнула передо мной дверь в удивительный мир электронных развлечений, но и коренным образом изменила мою жизнь. Благодаря этой великой игре во мне проснулся писатель. Вначале были переполненные боевыми сценами дурацкие фанфики с Гордоном Фрименом в главной роли, потом куда более серьезные статьи. В общем, если бы не Half-Life, я бы не стал журналистом. Вот такая сугубо личная история.

Борис Соколов,
ведущий рубрики



HALF-LIFE

ГЕРОЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Sierra On-Line

РАЗРАБОТЧИК
Valve

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ДАТА ВЫХОДА
19 ноября 1998 года

Небольшой вагон медленно ехал по монорельсовой дороге. Молодой доктор физико-математических наук Гордон Фримен озирался по сторонам. Сначала его внимание привлекла здоровенная ракета, потом он наблюдал за тем, как из приземлившегося на дне ущелья боевого вертолета вышел какой-то ученый. Несколько секунд смотрел за работой автоматического погрузчика: напоминающий паука стальной гигант нес в своих мощных клещах деревянный ящик. В окне проезжавшего мимо вагона промелькнул человек в синем костюме с дипломатом в руках. Вроде бы все в порядке, но почему-то внутри сидит напряжение. Опыт подсказывает, что все это тебе показали неспроста. Как там у Чехова? «Если в первом акте на стене висит ружье, то в последнем оно обязательно выстрелит»?

Наконец-то вагон прибыл к платформе. Охранник в бронежилете открыл дверь, буркнул короткое: «Здравствуйте. Вы опоздали» – и проводил пассажира до входа в основной блок. Все актеры в сборе, пора начинать спектакль.

ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ

Half-Life нужно проходить не спеша, чтобы не упустить ни одной детали. Во время путешествия по монорельсовой дороге женский голос рассказывает о высоких стандартах безопасности, а в это время из цистерны с пробитой стенкой вытекает какая-то токсичная жидкость. Сидящий за овальным столом охранник из сектора С сетует на «подвисший» компьютер, через несколько минут на нижнем этаже ломается встроенная в стену приборная панель. Разработчики словно предупреждают: «Эй, Гордон, не слушай этих товарищей в белых халатах: не ходи в тестовую лабораторию, не запускай роторы генератора, не толкай тележку с крайне нестабильными образцами материалов для исследования!» Но стоит ли покупать билет только ради первого акта со спокойно висящим на стене ружьем? Лучше наплевать на все предупреждения и стать главным участником незабываемого спектакля со взрывами, пальбой, горой трупов и непредсказуемыми поворотами сюжета.

ЧЕЛОВЕК С МОНТИРОВКОЙ

Генератор разлетелся на мелкие кусочки. Контуженный герой на несколько секунд провалился в инопланетный мир. Вернувшись, он увидел перед собой обгоревшие стены тестовой лаборатории. Снаружи было еще хуже: мигал тусклый свет, на полу валялись кровавые ошметки погибших коллег.

На верхнем этаже напротив приборной панели стояли три стеклянные камеры. В двух из них дергались

хэдкрабы, третья была разбита. Похоже, один вырвался на свободу. Так оно и есть: за поворотом беглец попытался прыгнуть в лицо. Следующее испытание – блуждающий по коридору лазер. Одно неверное движение, и человек превращается в подгоревший стейк. Гордон гусиным шагом дошел до двери и поднял лежавшую на полу монтировку... Почему я так подробно пересказываю события трех первых глав игры? Дело в том, что до выхода Half-Life никто из производителей FPS так не издевался над геймерами. Герои всегда были хозяевами положения. С самого начала им выдавалось какое-нибудь простенькое оружие. В крайнем случае пресловутая «единичка» попадала в арсенал спустя несколько секунд после начала игры. Valve Software всего-навсего лишила нас чувства защищенности. Ревела сирена, раздавались взрывы, на пол падала покореженная мебель, зеленый луч разрывал людей на части, а ты не мог с этим ничего поделать. Взяв в руки монтировку, Гордон Фримен превращался из беззащитного очкарика в боевую машину. Теперь он мог постоять за себя.

ПРАВЕДНЫЙ ГНЕВ

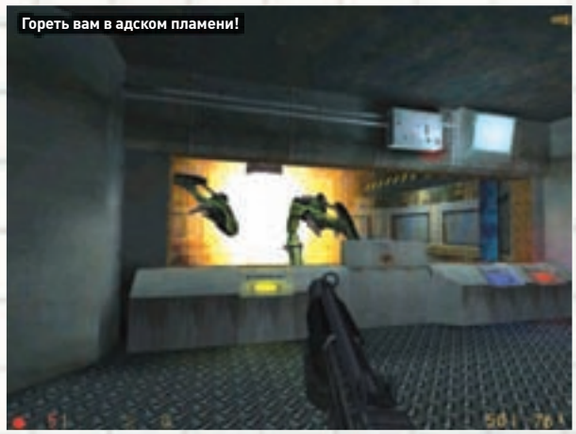
Когда разработчики хотели хорошенько встряхнуть игрока, они на короткий промежуток времени лишали его возможности оказывать влияние на развитие ситуации. Не успел нажать на кнопку вызова лифта, как запертые в кабине люди упали на дно шахты. Вот из вентиляционной трубы вылетели человеческие внутренности, а вот обессиливший ученый не смог удержаться рукой за край платформы и свалился в пропасть. Каждый раз в голове мелькала одна и та же мысль: «А ведь на месте этого бедолаги мог оказаться я». Самый яркий эпизод – высадка морпехов. Обрадовавшийся народ кинулся солдатам навстречу. Откуда они могли знать, что военным приказали полностью зачистить комплекс, в том числе от его сотрудников? «Ну, гады, убивать безоружных вы мастаки. Подойдите поближе, и я вам покажу, на что способен озверевший доктор физико-математических наук».

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ В БЕРЦАХ

Если бы не этот резкий сюжетный поворот, Half-Life вряд ли бы добилась столь умопомрачительного успеха. Некоторые геймеры отказывались проходить последние четыре уровня только из-за того, что там не было морпехов. Планомерный отстрел обитателей планеты Xen не шел ни в какое сравнение с захватывающими сражениями на Земле. Даже сейчас бойцы в черно-белом камуфляже ничем не уступают противникам из многих современных FPS: они точно так же меняют огневые позиции, прячутся за укрытиями, поддерживают друг друга плотным огнем, не стесняются кидать гранаты и стараются зайти с флангов. А ведь их создали десять лет назад! Неужели все это время специалисты по программированию искусственного интеллекта из других компаний топтались на одном месте? Вовсе нет, просто в этом компоненте творение Valve Software намного опередило свое время.

В редкие минуты затишья можно восстановить показатели здоровья и брони.

Но стоит ли покупать билет только ради первого акта со спокойно висящим на стене ружьем?


Гореть вам в адском пламени!

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Half-Life – это настоящая интерактивная драма, созданная по канонам не игровой индустрии, а кинематографии. Здесь есть все от первосортного триллера-ужастика: малодинамичная завязка, легкие намеки на будущую катастрофу (а чем же еще является внезапная неполадка у входа в лабораторию?), непредвиденные обстоятельства, шок первой встречи с неизведанным. И, что немаловажно, обязательный конфликт с властями. Не хватает только подвести с побочной сюжетной линии двух героев из ФБР, и мы получим очередной блестящий эпизод саги X-Files.

«Страна игр» №14 (33) 1998, оценка 9.5 из 10

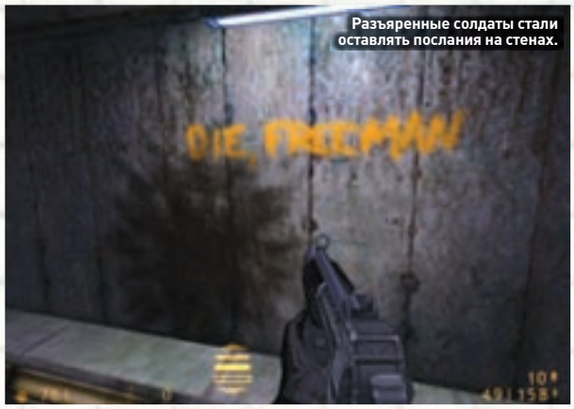
МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Игра начинается с большого вступительного ролика, в котором геймер входит в роль Гордона Фримена в его первый день работы в исследовательском центре «Черная Меза». Гордон принимает участие в таинственном эксперименте, который идет не так, как надо. «Все хорошо, Фримен. Опаньки!» Задача достаточно проста, но она усложняется, когда прибывают посланные правительством для зачистки территории войска. К сожалению, им приказали истреблять не только инопланетных существ. Весь персонал «Черной Мезы» теперь находится в опасности.

Сайт Armchair Empire, оценка 9.6 из 10

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Вот уже десять лет фанаты пытаются пройти Half-Life за максимально короткий период времени. В конце апреля 2004 года геймер с экзотическим ником -think.circle- одолел игру за 55 минут 48 секунд. Через два с половиной месяца Дэвид Рикард (David 'RandomEngy' Rickard) улучшил результат до 45 минут 45 секунд. 26 декабря 2006 года Блейк Пейпо (Blake 'Spider-Waffle' Piepho) установил новый рекорд – 31 минута 10 секунд. 1 июля 2007 года чемпион улучшил свое достижение до 29 минут 41 секунды.



Разъяренные солдаты стали оставлять послания на стенах.

Впрочем, геймплей держится не только на битвах с хорошо натренированными солдатами. Разве можно себе представить Half-Life без прыгучих хэдкрабов, присосавшихся к потолку языкастых барнаклов, похожих на зомби буллскидов, щелкающих электрическими разрядами вортигонтов, гигантских щупалец с острыми когтями и прочих инопланетных тварей? Даже страшно подумать, во что бы превратилась игра, если бы из нее убрали дрожащих за свою шкуру ученых с внешностью Эйнштейна или бесстрашных охранников! Перед нами сложный механизм с тщательно настроенными и притертыми друг к другу мелкими деталями.

МАЛЕНЬКОЕ ЧУДО

Программисты выжали из старенького движка Quake максимум возможного: увеличили в десять раз количество полигонов в моделях персонажей (на прорисовку одного монстра уходило не 2-3 сотни, а 2-3 тысячи треугольников), добавили технологию скелетной анимации и значительно улучшили систему динамических источников света.

После проведенного дизайнерами капитального ремонта от пустых темно-коричневых уровней с ядовито-желтыми лампочками не осталось и следа. Вместо них появились заполненные деревянными ящиками склады, заводские цеха, лаборатории, вентиляционные шахты и офисные помещения. По меркам 1998 года окружение выглядело очень реалистично. Взять хотя бы рабочие кабинеты: бетонные или кирпичные стены, несколько разновидностей кафельной плитки на полу, книжные шкафы, столы, стулья. В некоторых комнатках попадались телевизоры и микроволновки. Ближе к середине игры Гордона Фримена выпускали порезвиться на улицу, а в конце так и вовсе отправляли на чужую планету. Благодаря постоянной смене декораций у геймеров не возникало чувства, что игра однообразна.

ВКЛАД В ИСТОРИЮ

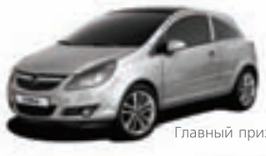
А ведь помимо великолепного одиночного режима был еще ничуть не уступавший ему по качеству мультиплеер. Довольно быстро Half-Life стала игрой номер один во всех компьютерных клубах. Вместо того чтобы пойти на занятия, школьники и студенты часами просиживали перед мониторами. Если мне не изменяет память, наибольшей популярностью пользовалась карта Crossfire. Вскоре вволю наигравшиеся талантливые геймеры-самоучки взялись за создание модов. В течение нескольких лет вышли Counter-Strike, Gunman Chronicles, Poke646, They Hunger! и Day of Defeat.

О роли дебютного творения Valve Software в истории развития индустрии электронных развлечений можно рассуждать до бесконечности. Это не просто шутер от первого лица с невероятно сильной сюжетной линией, это важнейшее культурное явление. Не удивлюсь, если когда-нибудь о Half-Life будет написана научная диссертация, а Виктор Пелевин опубликует книгу под названием Generation «λ». **PG**

Вот гад – заляпал энергетический костюм своей кровищей.

ПРИВЕТ ОТ МАРКА

В Half-Life полно так называемых пасхальных яиц. В труднодоступных местах обычно находится оружие, боеприпасы, аптечки и батареи для энергетического костюма. Два секрета связаны со сценаристом игры Марком Лейдлоу (Marc Laidlaw). В раздевалке вдоль стен стоят именные шкафчики для одежды, на одном из них написано Laidlaw. В шкафчике Гордона Фримена лежат две книжки. Если выбрать в меню настроек максимально высокое разрешение экрана, то можно прочесть на корешках имя автора. Оба произведения написал Марк. Первое называется The Orchid Eater, второе – The 37th Mandala.



Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

ПРОДУКТ ПОЛУРАСПАДА

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ОДНОГО ШЕДЕВРА

Майк Харрингтон за работой.

Кен Вильямс.

Чака Джонса невозможно оторвать от экрана монитора.

Обычно мы уделяем рассказу о создании главной ретроигры месяца всего одну страницу. Но сегодня особый случай. Перед нами не просто лидер продаж десятилетней давности, а хит на все времена, веха в истории развития индустрии электронных развлечений, игра-эпоха, игра-революционер, после выхода которой производители FPS стали заботиться не только о числе врагов на уровне и количестве полигонов в модели очередного монстра, но и о его величестве Сюжете. К сожалению, размеры рубрики ограниченны, ради публикации этой статьи нам пришлось отказаться от подраздела «Могильник».

СВОЯ ДОРОГА

О чем мечтают миллионеры из Microsoft? О виллах на испанском побережье, роскошных яхтах и знойных красотках в бикини? А вот и нет. Они мечтают о творческой самореализации. 3 ноября 1995 года Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) отмечал свое 33-летие в компании с Майком Харрингтоном (Mike Harrington). С каждым новым глотком пива друзья все сильнее и сильнее убеждали себя в том, что в Microsoft они не могут полностью реализовать свои амбиции. Да, Билл Гейтс (Bill Gates) платит им много денег, вдобавок к этому они получают высокие дивиденды от растущих акций корпорации. Однако престижная работа не приносила самого главного – морального удовлетворения. За 13 с половиной лет Гейб прошел путь от рядового сотрудника до ведущего менеджера самых крупных проектов. Стаж Майка был поменьше – 8 лет.

Бесконечные совещания навевали тоску, а ведение кучи деловых бумаг так и вовсе напоминало пытку. Перед глазами товарищей по «несчастью» стоял пример Майкла Абраша (Michael Abrash). После двух лет отлавливания багов в Windows NT талантливый программист перебрался в id Software. К концу празднования Ньюэлл и Харрингтон пришли к выводу, что настала пора создавать собственную студию по производству игр. «Я помню, как Майк впервые сказал мне, что он хочет организовать игровую компанию. Я представляла себе, как он работает на чердаке нашего гаража», – вспоминает жена Харрингтона Моника.

ВЕЛИКИЕ ТОЖЕ ОШИБАЮТСЯ

В середине 1996 года друзья наконец-то перешли от рассуждений из разряда «а хорошо было бы, если бы…» к конкретным действиям. Расставание с Биллом Гейтсом прошло на удивление гладко. Босс не стал чинить препятствий своим подчиненным. В августе Ньюэлл и Харрингтон арендовали на пять лет офис в центре Кирклэнда (пригород Сиэтла, штат Вашингтон) и подали бумаги на регистрацию компании Valve Software.

В этом же месяце состоялся визит в id Software. Джон Кармак (John Carmack) показал им несколько уровней из Quake. Гости долго восторгались невероятно красивой по тем временам графикой и в конце встречи предложили продать им чудо-движок. В одном из интервью Джон признавался, что посетители не произвели на него особого впечатления: очередные парни в розовых очках с грезами о собственном FPS, правда, с солидным состоянием. Если бы не рекомендации Майкла Абраша, начинающие разработчики наверняка бы отправились домой с пустыми руками. Протягивая мини-диск с программным кодом, Кармак был уверен, что он больше никогда не услышит о парочке миллионеров из Кирклэнда.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Самый передовой движок и крыша над головой на ближайшие пять лет – это, конечно, здорово, но для создания хита такого набора недостаточно. Разумеется, два человека не могут вытянуть на себе весь проект. Требовались художники, аниматоры, дизайнеры, специалисты по искусственному интеллекту и прочий девелоперский люд.

И вновь на помощь пришел Майкл Абраш. На электронный почтовый ящик id Software приходили письма от создателей модификаций для Quake. Информация о перспективных Самоделкиных заносилась в специальную таблицу. В компании трудились настоящие профессионалы, так что приглашать любителей не было смысла. Почему бы не поделиться собранными данными с коллегами?

С МИРУ ПО НИТКЕ

На формирование костяка команды ушло несколько месяцев. Самыми первыми к Valve Software присоединились создатели сайта Quake Command Стив Бонд (Steve Bond) и Джон Гатри (John Guthrie). Стив сторожил машины на автостоянке, Джон в свободное от учебы в колледже время разносил пиццу. В один прекрасный день они получили письмо от Ньюэлла. В нем он приглашал приятелей перебраться из Флориды в Кирклэнд и принять участие в создании игры на базе хорошо им знакомого движка. Сначала ребята подумали, что их разыгрывают. Однако послания приходили снова и снова. Любопытный Стив Бонд набрал указанный в конце письма номер телефона. Наверное, это был самый важный звонок в его жизни. Гейб сделал все, чтобы заполучить к себе талантливых модеров. Он оплатил стоимость авиаперелета в два конца, проживание в гостинице и аренду автомобиля. Парни воспользовались билетами на обратный рейс лишь для того, чтобы забрать из дома чемоданы с вещами.

Valve Software состояла не только из новичков. Несколько опытных программистов пришли из Microsoft. Художник Чак Джонс (Chuck Jones) и аниматор Дуглас Вуд (Douglas Wood) хорошо зарекомендовали себя в 3D Realms Entertainment. Из Англии прилетел автор уровней Final Doom Дарио Касали (Dario Casali). Из Shiny Entertainment пожаловал дизайнер Гарри Тисли (Harry Teasley).

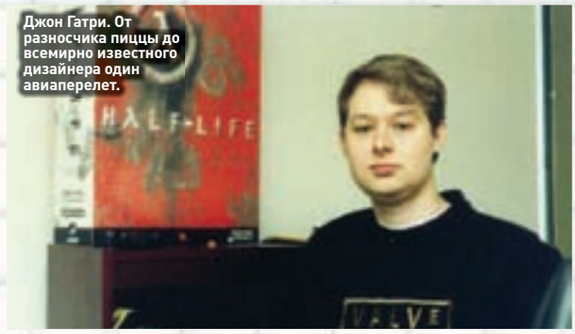
ТВОРЧЕСКИЙ ПОИСК

На первых порах Майк Харрингтон предлагал создать игру по мотивам повести Стивена Кинга (Stephen King) «Туман». В результате неудавшегося научного эксперимента произошла катастрофа. В отличие от книги люди укрывались от тварей не в супермаркете, а в стенах исследовательского комплекса. Затем родились концепции двух самобытных проектов: Quiver и Prospero. Первый по своей сути был пародией на Quake: монстры, мощное оружие и море адреналина. Главная роль отводилась некоему Ивану-космобайкеру – крутому русскому бородачу, путешествующему по просторам вселенной на футуристическом мотоцикле. Во втором ставка делалась не на стрельбу и беготню, а на лихо закрученный сюжет с гнетущей атмосферой. Героиня игры по прозвищу Библиотекарь использовала механические усилители для усовершенствования своих врожденных пси-способностей.

После того как были готовы первые наброски Quiver, руководство приступило к поиску издателя. Концепцией по-настоящему заинтересовалась лишь Sierra On-Line (в первые месяцы 1998 года переименована в Sierra Studios). В начале 90-х годов у основателя компании Кена Вильямса (Ken Williams) была возможность купить тогда еще мало кому известную id Software. Стороны не сошлись в цене из-за 200 тысяч долларов. Кен не хотел второй раз наступать на те же грабли. «Я настойчиво искал какой-то продукт в духе Quake. Даже планировал лицензировать один из

Майкл Абраш о чем-то оживленно беседует с Джоном Кармаком и Джоном Кэшем.

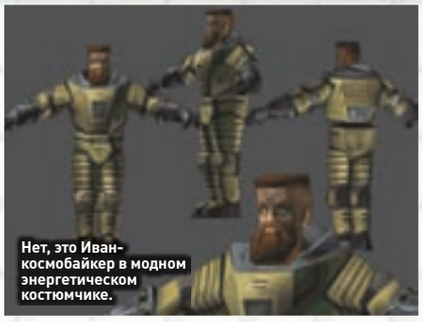
Концепт-арт монстра из Quiver.



Джон Гатри. От разносчика пиццы до всемирно известного дизайнера один авиаперелет.

Набросок главной героини Prospero.

Гордон Фримен?



Нет, это Иван-космобайкер в модном энергетическом костюмчике.

HALF-LIFE В ЦИФРАХ

Pentium 2 400MHz и трехмерные акселераторы Voodoo 2 – конфигурация компьютеров, на которых показывали Half-Life посетителям выставки E3 1998.

2 дня длятся приключения Гордона Фримена

6 книг опубликовал Марк Лейдлоу, прежде чем взялся за написание сценария Half-Life

18 часов 6 минут – время поломки генератора в реакторе научного комплекса

28 месяцев потребовалось для создания игры

1500 банок диетической колы, 350 бутылок темного пива и 265 – светлого выпили сотрудники Valve Software за время разработки

ЗА БОРТОМ, ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Долгое время в сценарии игры фигурировала жена Гордона Фримена. До сих пор не утихают споры, является ли доступная в сетевом режиме девушка в защитном костюме возлюбленной ученого? Дизайнерам пришлось отказаться от технологии PainSkin, которая позволяла имитировать пулевые ранения с помощью быстрой смены текстур на определенных частях тела персонажа. Также планировалось сделать небольшой эпизод, в котором главный герой управлял бы боевым вертолетом.

Фотография на память перед отправкой на E3 98.

движков, вел переговоры с id и другими студиями. Мы должны были освоить жанр шутеров. Мне нравился DOOM, но я рассмотрел только одну сторону медали. К тому времени когда я решил, что нам нужно завоевать этот жанр, мы оказались далеко позади. Я был недальновиден, когда имел шанс купить id и не сделал это», – констатирует Вильямс.
Первая встреча произошла в ноябре. Слово Гейбу Ньюэллу: «На 20-й или 30-й минуте мы лишь начали подходить к финальной стадии презентации. Кен сказал: "Хорошо, вы победили. Теперь я расскажу, почему вы должны сотрудничать только с Sierra"». В середине декабря был подписан контракт на разработку игры. Мастер-диск с финальным вариантом планировали отправить на завод в ноябре 1997 года.

КАК QUIVER ПРЕВРАТИЛСЯ В HALF-LIFE

Постепенно границы между Quiver и Prospero стали стираться. Все удачные наработки легли в основу нового FPS. «Мы взяли все наши идеи, каждый интересный кусочек, каждую крупицу и использовали их при создании одного большого уровня», – вспоминает программист искусственного интеллекта Кен Бердвелл (Ken Birdwell).
Кстати, название игры родилось в ходе продолжительных споров. Было предложено около сотни различных вариантов. Гейб Ньюэлл хотел, чтобы название легко запоминалось и отражало суть геймплея. Мол, перед вами не виртуальный тир с отстрелом тупых монстров, а научно-фантастическая сага. Разработчики остановили свой выбор на Half-Life. Это слово можно было перевести и как «полжизни», и как «полураспад».

В апреле 1997 года Вильямс и Ньюэлл поставили свои подписи под новым договором. По его условиям Valve Software продавала издательству права на свое творение за 800 тысяч долларов. Дата релиза не изменилась. После этого состоялся официальный анонс. Небольшой пресс-релиз сопровождался двумя картинками. На первой возле открытого дверного проема спиной к зрителям стоял неказистый мужичок в темно-желтом энергетическом костюме. На второй нам показывали главного героя во весь рост с различных ракурсов: стрижка ежиком с сильно выбритыми висками, высоко поднятые брови, глаза навыкате и густая борода лопатой. Именно так выглядел ранний вариант Гордона Фримена, в основе которого лежала модель Ивана-космобайкера из Quiver. «Развитие игры проходило на глазах у фанатов. Показанные во время анонса скриншоты были просто ужасными», – признается Гейб.

ПРЕОБРАЖЕНИЕ

На проходившей с 19 по 21 июня выставке E3 1997 Half-Life предстала совсем в другом обличье. Игра получила положительные отзывы в прессе. Во многом это была заслуга нового сотрудника – специалиста по искусственному интеллекту Кена Бердвелла (Ken Birdwell). До перехода в Valve Software Бердвелл работал в сфере протезирования. Он написал специальную программу, позволявшую изготавливать индивидуальные стельки для обуви после сканирования ноги пациента.
Разработчики долгое время не могли добиться плавной анимации. Слово Кену: «У нас не было достаточного количества памяти. Нам

Как видишь, на первых порах в научно-исследовательском комплексе Black Mesa обитали огромные роботы.

Реально существующие торговые марки потом пришлось заменить вымышленными.

надо было сжимать анимацию в соотношении 10 к 100. И тогда я подумал о скелетной анимации». А вот как те события описывает Гейб Ньюэлл: «Я помню, как Кен и Келли (Келли Бэйли (Kelly Bailey) – дизайнер и композитор Half-Life) решали втайне от всех очень серьезную технологическую проблему. Они не афишировали свою работу, поскольку хотели впечатлить нас, когда все будет готово. Это интересное чувство – знать о том, что парень из соседнего кабинета придумывает какое-то крутое новшество».

Идея была гениальна и проста. Тела всех людей и инопланетных животных состояли из энного количества костей и суставов (разработчики называли их точками сращивания). Все движения подчинялись реальным законам физики. Из различных частей тела можно было смастерить любого персонажа. Например, монстра с шестью лапами, головой охранника Барни Калхоуна и искусственным интеллектом командира отряда спецназовцев. Сначала программисты учили скелет ориентироваться в окрестностях уровня, после чего дизайнеры оборачивали его мясом из полигонов и натягивали кожу из разноцветных текстур. Столь необычный подход позволил сэкономить уйму вычислительной мощи процессоров. Примерно по такому же принципу была выполнена мимика. Несколько связанных друг с другом костей управляли мышцами лица и шеи. Благодаря этому произносимые слова совпадали с движениями губ.

Профессиональный писатель, номинант World Fantasy Award и лауреат International Horror Guild Award за повесть The 37th Mandala Марк Лейдлоу (Marc Laidlaw) присоединился к команде незадолго до начала выставки. Ему удалось связать разрозненные эпизоды в одну крепкую, захватывающую дух историю. Марк населил виртуальный мир игры множеством новых второстепенных персонажей, в том числе похожими на Эйнштейна учеными и знаменитым человеком с чемоданчиком G-Man'ом. А еще именно он придумал окончательный образ главного героя. Некоторое время молодой ученый с козлиной бородкой и очками в тяжелой роговой оправе носил хвостик и представлялся своим коллегам Дайсоном Пуанкаре. Столь необычное имя родилось в результате «скрещивания» двух известных физиков: американца Фримена Дайсона (Freeman Dyson) и француза Жюль Анри Пуанкаре (Jules Henri Poincare). Позже Ньюэлл окрестил главного героя Гордоном Фрименом.

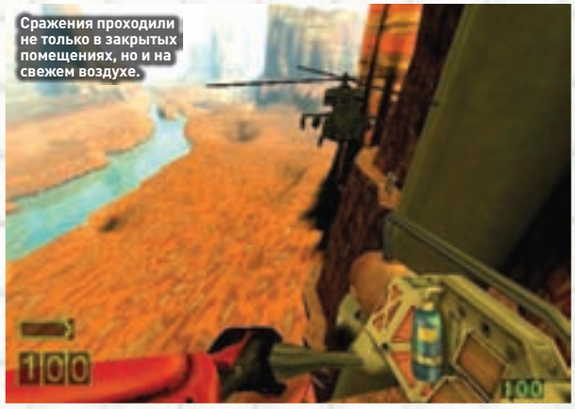
КАРТ-БЛАНШ

В августе 1997 года стало понятно, что создать игру к оговоренному в контракте сроку получится только в том случае, если закрыть глаза на ряд существенных недостатков. «Для выпуска Half-Life к Рождеству мы должны были убрать множество вещей, которые нам хотелось реализовать. Предстояло ответить на непростой вопрос: чего мы хотим в дальнейшем? И это пугало. Поскольку мы являлись самофинансируемой компанией, каждый раз, платя людям, я выписывал чек со своего личного банковского счета», – сетует Гейб. В сентябре глава Valve Software принял волевое решение: рискуя разругаться с Sierra On-Line, он предоставил своим подчиненным продолжительную отсрочку для завершения проекта.

В конце 1997 года разработчики взялись за переделку искусственного интеллекта, все не соответству-

Уровень с неудавшимся экспериментом переделывали несколько раз.

Желтым цветом выделены кости, красным – так называемые точки сращивания.


Сражения проходили не только в закрытых помещениях, но и на свежем воздухе.

Перепуганный ученый так сильно сжимает челюсти, что у него могут запросто сломаться зубы.

Любитель сигар с трехствольным пулеметом не дожил до релиза.

ЗА БОРТОМ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Далеко не все персонажи дожили до релиза. На разных стадиях разработки Valve Software отказались от Мясников с циркулярными пилами вместо рук, перевязанных пулеметными лентами Наемников и одетых в короткие шортики пышногрудых женщин-солдат. Вместо последних появились девушки-ниндзя с арбалетами. По замыслу дизайнеров, главному герою должны были помогать трехлапые существа Кингпины и питающиеся трупами убитых врагов шестиглазые Скороходы.

Мир Ксен делался одним из последних.

Ученые наконец-то перестали ходить с выпученными глазами.

ющие значительно поднятой планке качества уровни отправились в мусорную корзину. Одним из инициаторов крутых перемен был Кен Бердвелл: «В начале 1997 года у нас на руках имелась отличная графическая технология. Она могла превратиться в хорошую игру, но в ней не было ничего инновационного. В середине года мы наконец-то разобрались с тем, что можно выжать из движка, а в последние месяцы определились с окончательной концепцией. Мы поняли, какой должна быть игра, нам просто оставалось ее сделать. То, что в итоге увидели геймеры на своих компьютерах, правильнее было бы называть Half-Life 2». «Первый год сотрудники учились делать игры, а на второй они применили полученные знания», – резюмирует Майкл Абраш.

ОБЪЕКТ ВСЕОБЩЕГО ВНИМАНИЯ

В начале мая 1998 года Valve Software купила австралийскую компанию Team Fortress Software. Создатели одноименной игры Робин Уокер (Robin Walker), Джон Кук (John Cook) и Иэн Когли (Ian Caughley) взялись за доводку сетевого режима Half-Life и разработку Team Fortress 2: Brotherhood in Arms.

С 27 по 30 мая обновленная версия игры была показана на выставке E3 1998. Рядом с Half-Life расположились симулятор Starsiege, многообещающая космическая RTS Homeworld и ожидаемый миллионами геймеров во всем мире addon Starcraft: Brood War. Гейб Ньюэлл, Майк Харрингтон и художественный директор Грег Гумер (Greg Goomer) демонстрировали зрителям восемь коротких эпизодов и полноценный обучающий уровень. Посетители Cendant Booth мигом забывали о боевых роботах, космических кораблях и новых сражениях зергов с протоссами. Все хотели поближе посмотреть, как Гордон Фримен лихо расстреливает отряд спецназовцев. Мало кто верил, что в основе Half-Life лежит состарившийся к тому времени движок Quake. Жюри Game Critics Awards по праву присудило творению Valve Software звания «Лучший экшен» и «Лучшая игра выставки».

АЖИОТАЖ В ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

После E3 глава Sierra Studios установил окончательный срок релиза – сентябрь 1998 года. Только вместо финального варианта разработчики смогли подготовить OEM-версию под названием Half-Life: Day One. Первые уровни из игры прилагались в качестве бесплатного бонуса к модным в то время графическим ускорителям 3Dfx и звуковым картам Sound Blaster Live!. Выложенное в интернете содержание диска тут же стало лидером по числу закачек. После знакомства с Half-Life: Day One ведущие разработчики FPS не скупились на комплименты. Джон Ромеро (John Romero), дизайнер Commander Keen, Wolfenstein 3D, первых двух частей Doom и Quake, основатель Ion Storm: «Я играл без перерыва четыре с половиной часа, пока не прошел игру. В ней нет ни одного момента, когда ты чувствуешь себя в полной безопасности, и это ключевой фактор, цепляющий геймеров». Тим Суини (Tim Sweeney), основатель Epic Games, создатель движка Unreal: «Они установили новый стандарт. Чтобы сравниться с Valve, остальные разработчики должны хорошенько потрудиться». Джордж Бруссард (George Broussard), президент 3D Realms Entertainment, продюсер Rise of the Triad: Dark War, Duke Nukem 3D и Shadow Warrior: «Наконец-то появились персонажи, которые играют важную роль и больше не являются простыми статистами, ожидающими своей смерти».

ПОСЛЕДНИЙ УДАР

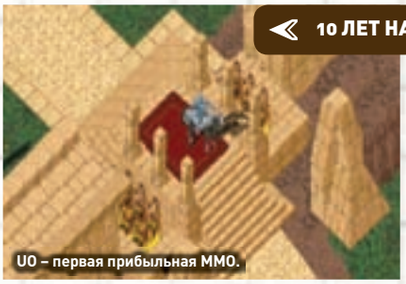
Почти всю осень сотрудники Valve Software провели в своих кабинетах. После 16-часового трудового дня у многих разработчиков не было ни сил, ни желания возвращаться домой. Народ спал прямо на офисных диванах. Коллеги прозвали заросшего Джона Гатри «волосатой шеей». У входа в его кабинет лежал коврик с большой надписью «Уходи прочь». Не успевал бриться и Майк Харрингтон. За неделю до релиза он отрастил бороду, как у Гордона Фримена. Во вторник, 3 ноября 1998 года, финальный вариант Half-Life отправился в Sierra Studios. В субботу, 7 ноября, от издательства пришло письмо с подтверждением о прохождении теста. В понедельник, 9 ноября, традиционное четырехчасовое совещание началось на 15 минут раньше. Над потолком висела пиньята в виде хэдкраба. Куклу из папье-маше сделала подруга Джона Гатри – Джейми. Гейб Ньюэлл взял лежащую на столе черную монтировку, встал в боевую стойку и со всего размаха отоварил хэдкраба по брюху. Из глубокой раны посыпались резиновые колечки. Следующим был Майк Харрингтон. Второй удар окончательно добил зверюгу: на пол полетели деньги из «Монополии» и фигурки героев мультсериала «Южный парк». Разработка Half-Life была завершена. **PG**

РЕКЛАМА

ЮЖНЫЙ ПАРК

НА СВОБОДЕ

ПОДРОБНОСТИ НА 2X2TV.RU


UO – первая прибыльная MMO.

UO ДЕЛАЕТ УСПЕХИ

Студия Origin Systems сообщила, что население виртуальной вселенной Ultima Online достигло 100 тысяч человек. Причем это постоянные подписчики, которые регулярно платят абонентку (9 долларов 95 центов), проводят в игре в среднем 20 часов в неделю и приносят издателю – Electronic Arts – миллион долларов ежемесячно. «Если бы Ultima Online являлась отдельной компанией, она была бы одной из немногих прибыльных интернет-фирм, коих сейчас расплодилось, – сказал глава Electronic Arts Ларри Пробст (Larry Probst). – Игра превзошла все наши ожидания!»
Феномен MMORPG тогда еще не был понятен даже большим боссам...

Иго-го, Барби!

БАРБИ КРУЧЕ «ХАЛФЫ»

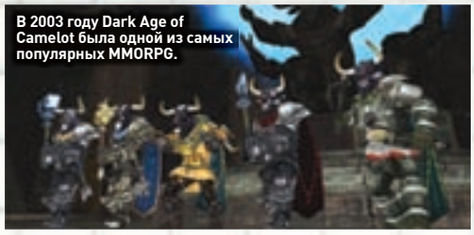
Хочешь узнать, что покупали геймеры США десять лет назад? Предупреждаем, список самых продаваемых компьютерных игр за неделю с 29 ноября по 5 декабря 1998 года вреден для психики. Все равно любопытно?

1. Barbie Riding Club
2. Deer Hunter 2 3D
3. Barbie Photo Designer
4. Game of Life
5. Hot Wheels Stunt Track Driver
6. Cabela's Big Game Hunter 2
7. Barbie Nail Designer
8. Combat Flight Simulator
9. Barbie Detective
10. Half-Life

Четыре игры о Барби, два охотничьих симулятора и Half-Life на десятом месте – караул! А ты еще жалуешься на засилье The Sims в чартах наших дней.

MYTHIC ПРОТИВ MYTHICA

Microsoft не везет на MMORPG. Mythica – не исключение.


В 2003 году Dark Age of Camelot была одной из самых популярных MMORPG.

В конце 2003 года студия Mythic Entertainment подала в суд на корпорацию Microsoft. Руководство маленькой независимой компании, знакомой геймерам по онлайновой ролевке Dark Age of Camelot, распереживалось из-за новой игры людей Гейтса – фэнтезийной MMORPG под названием Mythica. «Как же так?! – сказано в иске Mythic. – Мы восемь лет потом и кровью зарабатывали себе репутацию. Геймеры нас знают и уважают. А теперь они услышат имя Mythica и подумают, будто это наша очередная игра. Людей сознательно вводят в заблуждение!»
Дело решили полюбовно. Microsoft заплатила Mythic какие-то деньги, потом и вовсе решила отправить Mythica на кладбище недоделанных игр. А еще спустя пару лет разработчик Dark Age of Camelot перестал быть маленькой независимой компанией и нырнул под крылышко Electronic Arts.

FALLOUT 3 ОТМЕНЕНА

9 декабря геймеры всего мира узнали печальную весть: культовая студия Black Isle закрыта, а разработка ролевой игры Fallout 3 остановлена. Новость сообщил один из сотрудников компании. Black Isle прекрасно известна каждому серьезному поклоннику RPG по таким нетленкам, как Planescape: Torment, Icewind Dale и двум частям Fallout.
Издательство Interplay, владеющее Black Isle, не сразу подтвердило информацию, просочившуюся в прессу. «Статус Fallout 3 под вопросом, и мы уверены: у этой серии есть будущее, – было сказано в официальном пресс-релизе. – Black Isle пока открыта». Однако экс-сотрудники, паковавшие вещички, быстро внесли ясность. Дескать, угу, Black Isle не закрыта, там еще не уволена пара человек. И, да, конечно, разработку Fallout 3 никто не отменял, поскольку проект еще даже не анонсировали.

Так выглядела Fallout 3 в 2003 году.

TURBINE ДАЮТ ДЕНЬГИ

Студия Turbine Entertainment, разработавшая онлайновую ролевку Asheron's Call, получила 18 миллионов долларов инвестиций от венчурных фондов Highland Capital Partners и Polaris Venture Partners, а также от других постоянных партнеров компании. Спустя буквально несколько дней стало известно, на какие цели, собственно, брались денежки. Turbine выкупила все права на серию Asheron's Call у ее издателя – корпорации Microsoft. Теперь студия сама занималась обслуживанием своей игры и ни с кем не делилась выручкой. Оставшиеся деньги пошли на разработку двух высокобюджетных MMORPG: Dungeons & Dragons Online и The Lord of the Rings: Middle-Earth Online. Первая, как показало время, большим хитом не стала. А вот вторая, переименованная в The Lord of the Rings Online, пришлась по вкусу ценителям MMO и творчества Толкиена.

Через год Asheron's Call отпразднует 10-летний юбилей.

ТВ
АДЕКВАТНОМУ
ЧЕЛОВЕКУ
WWW.02TV.RU

КОНЦЕРТ ТРЕХ ТЕНОРОВ: ЛЕВИ, ТОРИК И ГУСЕВ ИСПОЛНЯЮТ «ОДУ РАДОСТИ»

Первым вступает Даниил Леви, почтовик... пардон, тенор №1:
– Мне тут сказали, что журналу пять лет. Я не поверил. Ведь совсем недавно отмечали год, два, три. Но пять?! А потом посчитал. Правда, 60-й номер. С ума сойти! Говорят, позвали старичков отметиться парочкой материалов. Ну ладно, засвечусь и я. Итак, продолжаем аукцион невиданной щедрости! Вы присылаете нам два мешка писем, а мы отвечаем только на десять из них, пять из которых написали сами (шутка)!
– Это уже моя партия? – интересуется Святослав Торик, тенор №2. – Можно петь? О'кей, спасибо. Привет, друзья! Да, давненько не обращался я к вам с этих страниц где-то у хвоста журнала. Предпочитаю сидеть чуть поближе к голове, но пока дальше рубрики «Онлайн» не продвинулся. А тут вдруг – р-р-раз, и выдернули. Иди, говорят, отметься по юбилейному случаю. Ну что же, я не против.
– Вообще-то я сольник репетировал, – недовольно бурчит тенор №3 Иван Гусев. – Ну да ладно. Писем... в смысле, песен... много, на всех хватит. Запевай!

С пониманием, Иван Гусев, победитель всероссийского конкурса «Усы и борода – 2008»

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, дорогая редакция Правильного!
Хочется поговорить о Resident Evil 4, 5 и вообще о современных зомби. Почему они бегают быстрее атлетов? Почему они топором с 25-метрового расстояния точно в лоб попадают? Как они научились думать? Кто их тренирует?
Как фанат серии Resident Evil, я был в шоке, когда начал играть в четвертую часть. Меня поразило не качество графики, меня удивили зомби, которые воевали похлеще ОМОНа. Хоррор-ужастик превратили в тупой экшен. Я подумал: ну ладно, поэкспериментировали и хватит, пятая часть будет нормальный хоррор. Но нет, разработчики делают все в том же духе, что и Resident Evil 4. Да еще и мультиплеер добавили, чтоб совсем было весело. Может, там еще карусели и горки поставить? Зачем губить серию? Лучше бы переименовали в «Зомби наносит ответный удар». Бред!
Я понимаю, зомби бывают разные. Взять хотя бы «Зловещих мертвецов». Там были даже и не зомби, а демоны в теле человека. Есть зомби вуду, но мы-то говорим о классических зомби. В последних фильмах Ромеро зомби палят из автомата, носятся как угорелые и вообще – умницы. А в Left 4 Dead зомби носятся, будто им зады красным перцем намазали! Да, это прикольно, но при чем тут зомби? Лучше бы разработчики в качестве врагов выбрали больших креветок-мутантов. Было бы логичнее.
Уважаемые разработчики, не обижайте зомби! Увы, я боюсь, мы больше никогда не увидим старых добрых зомби...

Leon

Не смог удержаться от ремарки Иван Гусев:
– Вот уж не думал, что когда-нибудь получу письмо от человека, придерживающегося консервативных взглядов касательно зомби. Мне вот, если честно, по барабану. А парень переживает, письма в редакцию пишет, к совести разработчиков взывает. В который раз убеждаюсь: удивителен мир, где мы живем.
Хотя... с Леоном нельзя не согласиться. Зомби в последнее время действительно поумнели. Видимо, не зря они в кино уже столько лет жрут МОЗГИ-И-И!!!

Здравствуйте! Нужен профессиональный совет. Недавно я ознакомился с компьютерной игрой Far Cry, и она впечатлила меня. Хотелось бы, собственно, продолжить. Мне купить FC Instincts (Xbox) и FC Instincts: Evolution (Xbox), а затем FC2? Или какую-то одну из Xbox-частей и FC2? Также не знаю, как быть с FC Vengeance (это вроде «ре-ремейк» какой-то)... И насчет FC Instincts: Predator (Xbox 360). Это сборник из двух Xbox-частей, графически улучшенных, или же там есть что-то новое? Так мне его покупать вместо тех двух? Но я человек мнительный – вдруг в тех-то двух старых частях было нечто такое, чего нет в Xbox-версии! Посоветуйте, пожалуйста, как лучше поступить, чтобы не упустить важные элементы сюжета и просто ничего не потерять. Надеюсь, вы поможете. Заранее спасибо!

Андрей

Слава Торик решил похвастаться геймерским стажем:
– Привет и тебе, Андрей! Ты даже не представляешь, как я тебя понимаю. У меня похожая ситуация была лет 15 назад. Поиграл я, значит, в игру Shining Force на приставке Sega Megadrive. И очень она меня впечатлила, аж захотелось продолжить. Ну, я и купил Shining Force 2. Прошел. Захотелось еще больше! Залез в интернет и, понимаешь ли, ошалел – за 15 лет шустрые разработчики выпустили: Shining Force 3 (на трех дисках три полноценных сценария), Shining Soul (1 и 2), Shining in the Darkness, Shining Force Gaiden (1, 2 и 3), Shining Force Chronicle, Shining Tears, Shining Force NEO и EXA, Shining Wind, Shining the Holy Ark, Shining Wisdom, Shining Road… а-а-а-а-а! Где взять все эти игры и время, чтобы в них поиграть?!
Эх, да что там твоя Far Cry... Кстати, открою страшную тайну: игры под заголовком Far Cry сюжетно никак не связаны. Бу!

Здравствуйте! Пишет вам 13-летний читатель из Уфы. Пишу вам впервые, хотя читаю вас три года.
Я заядлый любитель игр. Коплю деньги только на них и покупаю в основном тоже их. Но этим летом я узнал о волшебном проекте под названием «В контакте». Все мои друзья сидят там давно, а я как-то не очень хотел. Но что случилось?! Вместо того чтобы играть в Unreal Tournament 3, я сижу на этом проклятом сайте. Великолепно! Последней игрой, которую я запустил, была Spore. Да и то мне ее друг принес.
В общем, прошу дать мне совет: как избавиться от пагубного пристрастия к социальной сети и снова стать заядлым геймером, у которого все в классе спрашивают совета по разным играм?

С наилучшими пожеланиями Михаил aka Unrealler

На помощь спешит **Даниил Леви**:
– Дорогой Михаил, эти «В контакте» с «Одноклассниками» достали не только тебя. Особенно отличились последние, предложившие пользователям дополнительные фичи за SMS. Жду не дождусь, когда «одноклассные» менеджеры добавят опцию «отправьте SMS, чтобы отправить SMS». Клевая бизнес-модель: сперва мутим кривоватый движок, активируем минимум функций, а потом дорабатываем проект, но уже за деньги. Ничего не напоминает? Ну, там аддончики всякие и «улучшенные версии» популярных игр... Правда, «В контакте» пока до такого не докатились, но времени такие проекты все равно убивают уйму. Одно время я сам был активным пользователем разномастных социальных сетей. И дня не проходило, чтобы я не чатился с бывшими одноклассниками и однокурсниками. Но со временем поостыл, посчитал, сколько времени трачу на эту ерунду, и решил завязать. Как-то раз пришел на работу, проверил почту, а там личное сообщение вроде такого: «Привет! Я двоюродная сестра троюродного брата твоего одноклассника! Вы вместе учились в третьем классе! У тебя клевые фотки!!! Нравится Дима Билан? Чмоки!!!» Сначала я хотел ответить, что на работе и вообще времени у меня не так много, но потом написал просто и понятно: «Да идите вы все в… куда подальше!» И удалил свои аккаунты во всех социальных проектах (ну почти всех). И, знаешь, мир расцвел новыми красками! Оказывается, друзьям можно звонить по телефону, встречаться, знакомиться с их семьями. К преподавателю можно зайти в школу или институт и спокойно пообщаться. Это гораздо приятнее, чем обмениваться сообщениями и ставить оценки чужим фоткам.
Напоследок шутка в тему. Дневник одноклассника:
1-й день. Зарегистрировался! Нашел всех наших!
2-й день. Нашел Катю. Интересно, она меня помнит?
3-й день. Посмотрел список ее друзей. Вряд ли она меня помнит...
4-й день. За неделю занес в друзья еще 15 бывших любовниц. Красота!
5-й день. Заглянула жена. Пришлось соврать, что все эти женщины служили со мной в артиллерии.
6-й день. Меня нашли еще 350 человек. Кто все эти люди?!
7-й день. Меня нашел шеф. Обещал уволить, если не займусь делом.
8-й день. Работать некогда, ставлю пятерки бывшим любовницам.
9-й день. Встретился с Катей. Как безжалостно время!
10-й день. Жить тоже некогда – смотрю, кто поставил пятерки мне.
11-й день. Уволился, развелся, перестал мыться и бриться.

О НАБОЛЕВШЕМ

12-й день. Закодировался, удалил аккаунт.
13-й день. Вернулся к жене и на работу.
14-й день. Меня пригласили на сайт «Мой мир». Интересно, что это такое?

Уважаемая редакция «РС ИГРЫ», решил вам написать! Читал письма в рубрике «О наболевшем», и меня задело чье-то высказывание, что игры не учат и не развивают! Вот я, например, так развился, что недавно сочинил стих про Сталкера! Прошу не судить строго!!!

СТАЛКЕР
(орфография и пунктуация сохранены)

Сталкер, ты воин Чорнобыльской зоны!
Опасность ждёт тебя на каждом шагу .
И хоть ты знаеш это всегда .
Служить продолжаеш себе самому !
И ловкой рукою затвор передёрнув ,
И сильной рукой автомат на плечо положив !
Отправился в путь за артефактом своим !
Из сталкерской доли путь только один ,
Лиш только вперёд и не метра назад !
И только радиацыя помешает тебе !
И знаю я точно дойдёш ты до цели ,
И вернёшся ты целым и невридимым домой !

С уважением, Юрий Владимирович!!!

Святослав Торик, тоже поэт:
– Юрий Владимирович, а ты уверен, что тебя не подменили в роддоме? Может, никакой ты не Юрий Владимирович, а самый настоящий Александр Сергеевич? Нет, дорогие читатели, вы только попробуйте на вкус эти гениальные строки: «Из сталкерской доли путь только один»! Это же... это же... ну я прямо даже не знаю, у меня, как обычно, тупо нет слов. С твоего позволения, Юрий Владимирович, попробую в ответ привести свои одностишия, жалкие потуги на творчество:
«В Fallout я вышел и снова зашел»
«Мне Xenus понра, потому что PC»
«Как будто Dead Space, но сюжет ни на грамм»
«В Crysis: Warhead сплошной коридор»
«Каныгин, где деньги?! Но я не о том»
Или вот в жанре скороговорок:
«Сиквел Сакреда скосил сиськи наискось»
«Кроил по краю Фаркрай Крайтек»
«Добивал с бодуна дьякон Дьяблу, ударно да до одури»
Ну да что я... Я не стою даже этой простенькой фразы из Произведения: «И ловкой рукою затвор передернув». Передергивай почаще, Юрий Владимирович, ждем твоих новых творений.

Здравствуйте, уважаемая... Короче, здрасьте, Иван. С того дня как я начал читать ваш... нет, точнее, наш любимый журнал (а было это в июне 2006-го), накопилось много вопросов.
Представлюсь: inf load... NeoWolf_15 лет_ Планета Земля=РФ=Чечня (и не такое бывает), основная специализация – стратег, а так играю во все хиты, в частности в RPG.

1. Хочу посвятить себя разработке игр. С детства любил рисовать, придумывать всякие миры. Сейчас пытаюсь подружиться с 3D Max и Photoshop. Мне везде чего-нибудь не хватает! Есть богатая фантазия, но особыми художественными талантами не обладаю. Мог бы писать сценарии, но не хватает лексического запаса и харизмы. С геометрией и алгеброй не дружу. Здесь, в Чечне, все пока отстраиваются, становятся на ноги, а про хай-тек, дизайн и остальные заморочки говорить нереально. Я со своим дизайном здесь не нужен.
2. Почему GTA называют взрослой игрой? Здесь, в Чечне, она считается детской игрой. Серьезно! У любого ребенка от трех до шести лет это первая игра. А для ребят 9–15 лет поиграть хотя бы часок в день в GTA – не прихоть, а обязанность. А «серьезные геймеры» 16–25 лет на GTA вообще внимания не обращают!
3. Я заметил, что большинству геймеров нравятся экшены, шутеры. Не сказал бы, что в Чечне все наоборот, однако здесь у всех на компьютерах стоят Warcraft , C&C, Total War, а не Crysis.
4. Заметил, что в последнее время вы чморите все игры. Вот, например, какой-то неизвестный экшен, оценка – 6.5, итог – играть можно. Рядом рецензия на горячо ожидаемый шутер, оценка – 7.0, итог – мы ожидали большего, но играть можно. Чего вы вообще ожидаете?!
5. Пиратство. Уже надоело играть в игры с машинным переводом, где есть «спас.» (спасти, то есть сохраниться) или «игры груза» (то есть загрузить игру). Но никаких «Союзов» вы тут не увидите. Нет, удается, конечно, достать через родственников, живущих в России, такие игрушки, как Warcraft 3 или Oblivion, но и это бывает раз в год, и зависит много от чего. Открыли бы хоть один нормальный магазин, торгующий легальной игровой продукцией, – хватило бы на всю республику, покупал бы только там.

NEOWOLF

Отвечает редакционный специалист по Чечне **Иван Гусев**:
– Привет, NEOWOLF, привет, Чечня! У меня мама аварка, и бабушка до сих пор живет под Грозным, в Алхан-Кале. До войны я вместе с родительницей раз пять бывал в Чечне на летних каникулах, прекрасно проводил время. Кто же знал, что все так обернется?
По порядку отвечу на вопросы.
1. Хочешь быть разработчиком, учись. Не важно, в каких условиях ты живешь. Архангельский мужик Михайло Ломоносов в свое время побрел пешком за обозом в Москву, больно уж в университете хотел учиться. И ты дерзай. Не надо плакаться – дескать, мне всюду чего-то не хватает. Малевич тоже не сразу «Красный квадрат» нарисовал. Выходов у тебя два: либо заниматься самообразованием, либо ехать поступать в правильный вуз.
2. Игры серии Grand Theft Auto считаются взрослыми, потому что там вообще-то убива-

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

ют, грабят и сексом занимаются. В качестве первой игры GTA совершенно не годится.
3. В Англии безмерно любят футбольные менеджеры, в США обожают американский футбол, а Япония выбирает хентай.
4. Почему редакция «РС ИГР» постоянно брюзжит? Да просто мы избалованные привереды! Ну или любим действительно хорошие игры.
5. Откроют, обязательно откроют! И, кстати, сейчас многие игры можно легально покупать в электронном виде за электронные деньги. Купил, скачал, играй!

Здравствуйте, уважаемая редакция.
У меня наболело. Я так много времени трачу на игры, что уже начал замечать: жизнь становится тусклой. В прямом смысле! Помню, раньше гулял с друзьями в хорошую погоду, попивал «Швепс» и радовался. Сейчас же звоню друзьям, предлагаю прогуляться. Один говорит: «Не могу, щас качаю дебафы в игре». Другой: «Неохота, я лучше дома поиграю». Такие ответы получаю почти от всех! А одному мне совсем скучно...
И вот сижу сутками в играх и смотрю в окно, как потихоньку проходит год, пока я прокачиваю персонажа в игре. Как сказать друзьям, что поиграть еще будет время?
И вот еще что – посоветуйте профессию, связанную с компьютерами. Немного разбираюсь в программировании. Заранее спасибо.

Ваш постоянный читатель WhiteDevil

Добрый **Даня Леви** знает, как лечить хандру:
– WhiteDevil, дорогуша, не переживай. Все у тебя в порядке. То, что ты описал, – естественная стадия жизни любого геймера. И не важно, когда он начал играть. Ведь как чаще всего бывает? Купил компьютер, установил игру – и понеслась! Глаза красные, башка раскалывается, девушка позабыта, о школе или институте не вспоминал уже дня три, во сне бродишь по городу в облике Гордона Фримена, но продолжаешь играть. Еще через несколько дней Гордон заходит к тебе в гости и дарит монтировку, в почтовый ящик приходит извещение о левел-апе, с работы звонят с угрозами «взорвать этот чертов мирок». А ты все играешь. Но вдруг в один прекрасный момент понимаешь, что качать лучше не виртуальные, а реальные скиллы, что чат в WoW не может заменить посиделок с друзьями, а девчонки на улице куда красивее той же Алекс. Значит, переболел. Если нет, тогда хуже, придется немного помочь человеку, иначе из-за компьютера он вряд ли вылезет. Я одного такого знаю, он – любитель Team Fortress 2. Как-то захожу на сервак, смотрю, а он на одной карте больше 14 часов рубится! Пишу ему: «У тебя глаза не вытекли еще?» Он в ответ: «Да не, все в порядке!» И хедшот мне прописывает. Такие дела...
Поэтому не забивай голову всякой ерундой. На собственном примере показывай друзьям, что игры – это, конечно, здорово, но реальная жизнь еще лучше! Зачем отыгрывать роли виртуальных персонажей, если можно пережить все это здесь и сейчас? А профессий, связанных с работой на компьютере, сейчас уйма. Например, секретарша. Удачи!

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Со времен NES и SNES консольный рынок в нашей стране переходит от стадии инфузории туфельки к более продвинутой жизнедеятельности не так уж быстро, как некоторым хотелось бы. Русские для учебы, работы и игры покупают PC, компьютер – это основная игровая платформа и серьезная альтернатива консолям. Поэтому мне непонятна стратегия издательского дома Gameland, который вкладывает больше ресурсов в журнал «Страна игр», а не в «РС ИГРЫ».

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Это не так. «РС ИГРЫ» вовсе не бедный сиротка в Gameland, и внимания и заботы ему достается ничуть не меньше, чем другим проектам издательства.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Хочется увидеть колонку (возможно, нерегулярную) с аналитикой по тенденциям, прогнозам, канонам, модным фичам в игровой индустрии. Я читал спецы в разных номерах журнала, но там в основном описания процессов, а не их исследование! Описать может каждый, а проанализировать – нет, тем более не отдельную игру, а тенденцию, историю какого-то жанра. Но, считаю, оно того стоит.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Насчет аналитической колонки подумаем. Может, и сделаем, если почувствуем спрос. Ну и, конечно же, если будут грамотные, серьезные спецматериалы по разным проблемам. Сейчас, например, подумываем: а не сделать ли спец о будущем игр в условиях мирового экономического кризиса?

ИТОГИ КОНКУРСА

defender
Удобство складывается из мелочей

ПРИЗ – беспроводной набор **Defender M Futuris 9425**

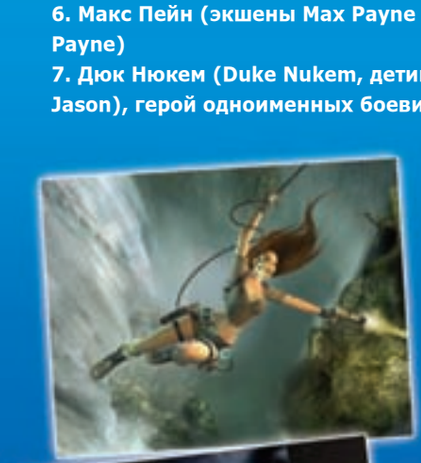
Наш экспериментальный конкурс удался! В октябрьском номере мы предложили тебе отгадать имена всех персонажей на скриншотах и вписать их в специальные клетки, чтобы составить кодовое слово. Это слово, как многие совершенно верно угадали, ГОЛОЛЕД, а героев игр мы выбрали следующих:

1. Шанг Цунг (знаменитая серия Mortal Kombat)
2. Айронмэн (одноименная игра)
3. Калеб (основатель и лидер культа «Кабал», герой игр Blood и Blood 2: The Chosen)
4. Лара Крофт (без комментариев)
5. Луиджи (брат знаменитого водопроводчика Марио)
6. Макс Пейн (экшены Max Payne Max и Payne 2: The Fall of Max Payne)
7. Дюк Нюкем (Duke Nukem, детище Тодда Джейсона (Todd Jason), герой одноименных боевиков)

Поздравляем победителей! Ими стали:

ВАЛЕРИЯ ТЕРЕЩЕНКО
ДЕНИС ГРЫЗЛОВ
АРТЕМ ЧЕРКАСОВ
КИРЯ ТИМОЩУК
АРТУР КАРПОЯН

Друзья, редакция журнала «РС ИГРЫ» вас от души поздравляет. Вам отправляются беспроводные наборы Defender M Futuris 9425!



ЧТО НОВОГО У ДРУЗЕЙ?
УЗНАЙ ПЕРВЫМ

www.rambler.ru

Rambler
друзья

Рамблер сегодня - это все твои друзья на одной странице!
Ты можешь читать посты и комменты друзей со всех сайтов в одной ленте.
Отслеживать сообщения из всех почтовых ящиков и социальных сетей
в одном окне. Теперь все сразу перед твоими глазами.
Рамблер - по настоящему стартовая страница.

реклама

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Последнее время в редакции пользуется успехом шутка, смысл которой в том, что игры, выходящие в конце года, следует закатывать в банки и открывать уже ближе к лету. Обратная сторона сезонности – сейчас мы не поспеваем за всеми релизами, а летом будем скучать, развлекаясь обзорами немногочисленных статистов игровой индустрии. Огромное количество первоклассных суперхитов, обрушившихся на наши головы, порой даже удручает. Ведь каждому из нас хочется не просто пройти ту же Fallout 3, но и досконально ее изучить. Ведь и без Fallout 3 игр хватает… Надеемся, наши видеообзоры помогут тебе сориентироваться в потоке хитов. А тут еще и «ИгроМир» подоспел. Обычно организаторы подобных мероприятий склонны преувеличивать их масштабы. В данном случае нам придется с ними согласиться. Это действительно крупнейшая выставка игровых развлечений. Мы посетили 57-й павильон ВВЦ еще до открытия мероприятия, когда компании только начали монтировать стенды, и неотлучно дежурили там все следующие четыре дня. Репортаж с выставки и интересные спецматериалы ты увидишь, как обычно, на дисках «РС ИГР».

Дмитрий Эстрин,
редактор

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Демоверсия новой части приключений симпатичной расхитительницы могил. Доступен уровень Coastal Thailand, где Лара Крофт начинает путешествие с палубы своей яхты. Чтобы добраться до берега, придется нырнуть в воду и уничтожить несколько кровожадных акул, а уже потом приступить к выполнению головокружительных акробатических трюков, карабкаясь по крутым уступам скал. На пути будут попадаться летучие мыши и ядовитые пауки, поэтому следует держать пистолеты на курке. Графика стала более красочной, одежда героини теперь пачкается и промокает, да и экшена заметно прибавилось.

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

В линейке LEGO-аркад пополнение, вслед за героями «Звездных войн» и Индианой Джонсом очередь дошла и до легендарного Бэтмена. В демоверсии доступны два уровня, пройти которые предлагается за две противоборствующие стороны. В первом геймеры могут поиграть за парочку безумных злодеев – Джокера и Харли Куинна, готовых разбить все вокруг на мелкие детальки. Ну а во втором этапе толпу состоящих из кубиков неприятелей придется обезвредить непосредственно Темному рыцарю и его напарнику Робину. LEGO-улочки преступного Готэма ждут своих супергероев.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

MENTALITY ALPHA DEMO V.0.1

Полку модов про зомби прибыло! В дополнение к популярным Zombie Master и Zombie Panic Source появилась еще одна модификация – Mentality Alpha Demo v.0.1. В отличие от именитых конкурентов данная работа создана не для сетевых баталий, а для одиночного прохождения. Законы жанра создатели Mentality Alpha Demo v.0.1 соблюли неукоснительно: здесь полно темных закоулков, орудия постоянно не хватает, а зомби берут не только числом, но и привычкой появляться из-за спины. Одним словом, атмосферная работа.

DARKEST HOUR BETA 2.0

Среди анонсированных в свое время для Red Orchestra: Ostfront 1941-45 модификаций Darkest Hour всегда была наиболее интересной нам. Тема боев в Нормандии заранее выводила данную работу на полкорпуса вперед по сравнению с конкурентами. Ожидания не были обмануты: конечно, мод оказался сыроват, но по сравнению с другими работами для Red Orchestra: Ostfront 1941-45 он оказался намного лучше. На диске представлена улучшенная версия модификации, в которой поправлены большинство багов.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ KINGS'BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

Каждый успешный проект обязан обзавестись продолжением – это правило. Речь, конечно, не идет о полновесном сиквеле, разработка которого может вестись годами. Это скорее солидный довесок для тех, кому не хватило оригинала. На «ИгроМире» компания «1С» впервые продемонстрировала широкой публике дополнение к нашумевшей Kings's Bounty, которое получило название «Принцесса в доспехах». Мы посетили презентацию игры и показываем ее вам. Новый сюжет, новая раса, усовершенствованная ролевая система, новые боссы – что, спрашивается, еще нужно для счастья?

ИНТЕРВЬЮ С СЕРГЕЕМ ОРЛОВСКИМ

«Игромир» – это идеальная возможность сделать громкий анонс, который услышат все без исключения. Не воспользоваться ею для отечественной компании – серьезное упущение. В прошлом году, как ты помнишь, студия Nival Online анонсировала разработку «Аллодов Онлайн», в этом представители компании продемонстрировали версию игры публике. Компания Nival даже в новом обличье по-прежнему стремится эпатировать потенциальную аудиторию – сам подход к разработке MMORPG заслуживает серьезного внимания. Об этом и о многом другом мы побеседовали с основателем компании Сергеем Орловским.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Кажется, издательство Electronic Arts признало не очень успешным опыт с ProStreet и предлагает нам свежую для сериала концепцию. В Need for Speed: Undercover главный герой, полицейский, работающий под прикрытием, внедряется в преступный синдикат. Соответственно соперничать на трассе придется в том числе и с полицией. Три уникальных города, соединенных системой хайвеев, представляют собой внушительную площадку для всех видов гонок. Очередная часть Need for Speed выйдет совсем скоро, а на этом диске ты найдешь презентацию игры с обзором всех ее основных возможностей.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Джимми Хопкинса выгоняли из многих школ. Независимый характер, собственный взгляд на мир, личный распорядок дня – не самые удобные качества для контактов с учителями. Добавьте к этому перманентную безотцовщину, уверенность в своих силах и гигантский запас оптимизма – получится настоящий задира. Благо вопрос, куда девать дитятко, решается довольно быстро. Частная школа с полным пансионатом. Академия Буллворс как раз подошла. В стенах этого интерната берутся перевоспитать даже настоящих дьяволят. Кстати, вопреки широко распространенному мнению Bully вовсе не GTA про школьных гопников.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

В отличие от по-голливудски разудалых Call of Duty и Medal of Honor сериал Brothers in Arms от Gearbox Software не превращает историю Второй мировой в набор бессмысленных перестрелок, а рассказывает о ней как о большой человеческой трагедии. Еще четыре года назад, вооружившись движком Unreal 2, Ренди Пичфорд (Randy Pitchford) со товарищи попытались донести до зрителя все ужасы войны – с помощью трагического сюжета и захватывающих роликов. За годы разработки графика игры успела потускнеть и заметно уступает в этом плане современным лидерам жанра. С другой стороны, оригинальный action нынче по-прежнему в дефиците.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Третья часть Red Alert производит двойственное впечатление. С одной стороны, дорогостоящие видеоролики с живыми актерами – такое действительно позволяют себе разве что студии Electronic Arts. С другой – движок, который смотрится архаично. И ладно бы движок, но и сама игра выглядит неоригинально. Понятно, что бренд не потерпел бы серьезных экспериментов, но по большому счету все новации, на которые оказались способны разработчики, исчисляются появлением Империи восходящего солнца да спецспособностей у юнитов. Перед нами по-прежнему высокобюджетный проект, стремящийся охватить максимально широкую аудиторию.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Видеоновости

Превью

Mirror's Edge
Warrior Epic
Demigod
Need for Speed: Undercover

Ревью

Sacred 2: Падший ангел
Far Cry 2
Dead Space
X3: Земной конфликт
Pro Evolution Soccer 2009
Command & Conquer: Red Alert 3
Brothers in Arms: Hell's Highway
Spider-Man: Web of Shadows
Fallout 3

Specials

Интервью по Operation Flashpoint 2
Интервью по Empire: Total War
Интервью с Сергеем Орловским (Аллоды Онлайн)
Презентация Need for Speed: Undercover
Презентация Tom Clancy's EndWar
Презентация King's Bounty: Принцесса в доспехах

Трейлеры

Архивы НКВД: Охота на фюрера
Alan Wake
Alpha Protocol
BioShock 2
Call of Duty: World at War
Dead Space
EverQuest: Seeds of Destruction
F.E.A.R. 2: Project Origin
Far Cry 2 (2 ролика)
History Civil War: Secret Missions
Left 4 Dead
Legendary (2 ролика)
Lord of the Rings Online: Mines of Moria
Love
Madagascar: Escape 2 Africa
Memento Mori
Multiwinia: Survival of the Flattest
Need for Speed Undercover (2 ролика)
Prince of Persia
Pyroblazer
Red Faction: Guerrilla
Salvation
Secret Service
Spider-Man: Web of Shadows
Starcraft II
Street Fighter IV
The Godfather II
The Lord of the Rings: Conquest

Демоверсии

Tomb Raider: Underworld
LEGO Batman: The Videogame
Football Manager 2009

Дополнения

Aliens vs. Predator 2
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Dark Messiah of Might and Magic
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
S.T.A.L.K.E.R: Чистое небо
Star Wars: Empire At War - Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
The Witcher
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

Battlefield 2
Surreal Test Build
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Tiberium Essence
Doom 3
New Shaders Pack v1.6 Full
Half-Life 2
Fistful of Frags 2.0
Mentality Alpha Demo v.0.1
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
Darkest Hour Beta 2.0
rFactor
Monster Mayhem 1.00
Osella T2R Minichamp 1.00
The Witcher
Deception
Warhammer 40000: Dawn of War: Dark Crusade
Annihilation Mod 1.7

Драйверы

ATI Catalyst 8.10 WHQL Vista 32-bit
ATI Catalyst 8.10 WHQL Vista 64-bit
ATI Catalyst 8.10 WHQL XP 32-bit
DirectX Redistributable (Август 2008)
GeForce Forceware 180.43 Vista 32-bit
GeForce Forceware 180.43 Vista 64-bit
GeForce Forceware 180.43 XP 32-bit
GeForce Forceware 180.43 XP 64-bit
Realtek HD Audio Codec Driver 2.07
Realtek HD Audio Codec Driver 2.07 (Vista)

Патчи

Command & Conquer: Red Alert 3 v1.03 RU
ДЖАЗ: Работа по найму 1.07.000 RU
Europa Universalis III: In Nomine v3.1 RU
FIFA 09 патч #1
Pro Evolution Soccer 2009 v1.10 Интернациональный
Sacred 2: Fallen Angel v2.10.0.0 RU
Sacred 2: Fallen Angel v2.10 - v2.12.0 RU
Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом v1.0.2 RU
Spore v1.02 Интернациональный
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.07 RU
The Sims 2 Apartment Life v1.16.0.194 Интернациональный
Warhammer 40,000: Dawn of War Soulstorm v1.10 RU
Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm v1.10 - v1.20 RU
WorldShift v1.0.21 v1.0.23 RU

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.0
CheMax Rus 7.8

Чит-программы

ArtMoney SE 7.29
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры

Chameleon
Dead Space
Driver: Parallel Lines
Fallout 3
James Bond: Quantum of Solace
LEGO Batman: The Videogame
Mercenaries 2: World in Flames
Pure
Sacred 2: Fallen Angel
Spider-Man: Web of Shadows

Трейнеры

Bully: Scholarship Edition
Command & Conquer: Red Alert 3
Command & Conquer: Red Alert 3 v1.02
Dimensity v1.2
Dynasty Warriors 6
Far Cry 2
FIFA 09
Guitar Hero: Aerosmith
James Bond: Quantum of Solace
James Bond: Quantum of Solace Demo
Mercenaries 2: World in Flames
Mercenaries 2: World in Flames v1.1
Sid Meier's Civilization IV: Colonization
Spider-Man: Web of Shadows
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо v1.5.04 RU
Stronghold Crusader Extreme v1.2E
Sword of the Stars: A Murder of Crows v1.6.2
Sword of the Stars: A Murder of Crows v1.6.3
Tomb Raider: Underworld Demo
WorldShift v1.021

Редакторы игр

Warfare Редактор карт v1.0

Софт

Свежий софт

Ad-Aware 2008 Free 7.1.0.11
AVG AntiVirus Free 8.0.169a1359
AVG Internet Security 8.0.169a1359
Avira AntiVir Personal 8.2.0.334
ESET NOD32 Antivirus 3.0.672

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

RemoveIT Pro XT SE 12.10.2008
ZoneAlarm ForceField 1.1.82.0
BurnAware Free 2.1.4
CDCheck 3.1.14.0
Picasa 3.0.57.22
CommFort 4.10
djScanFTPsmile 2.4
FileZilla 3.1.3.1
Fresh Download 8.12
Google Chrome 0.3.154.6 Beta
MegaIRC 3.99
Shareaza 2.4.0.0
SmartFTPPlayer 2.24
Trillian 3.1.11.0
VDownloader 0.74
Ashampoo ClipFinder 1.49
Defraggler 1.03.094
doPDF 6.1.274
Graffikon 0.7.0
Notepad 5.1
OCCT Perestroika 2.0.1
Poster Forge 1.01.11
SnagIt 9.0.2
BSPlayer 2.32.975
CloneDVD mobile 1.2.0.1
Easy CD-DA Extractor 11.5.3
jetAudio 7.1.1 Basic
KMPlayer 2.9.3.1433 Beta
Light Alloy 4.1 build 6105
Miro 1.2.8
n-Track Studio 6.0.1 build 2407
Video Thumbnails Maker 1.0.0.9
GetDataBack 3.62
Recover My Files 3.98.6157
Recuva 1.19.350
Undelete Plus 2.98
CleanCenter 1.95.2
GameGain 2 2.10.27.2008
HWiNFO32 2.30
Mz Vista Force 2.2
Reg Organizer 4.21
Revo Uninstaller 1.75
System Spec 2.65
Vista Start Menu 3.02
XP-AntiSpy 3.97

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.9.9
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU Final
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.1
Opera 9.62 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.1.2633
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.2.5
XP Codec Pack 2.4.3
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.6.1139
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.6
HyperSnap-DX 6.31.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.17 Rus
The Bat! Pro 4.0.34
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.12
mIRC 6.35
QIP Build 8070
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.5.5
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.4
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Widescreen

Непобедимый
Paul Blart: Mall Cop
Push
Перевозчик 3 (Transporter 3)

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни addon не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Большой экран
с Михаилом Бузенковым

ПОСЛЕДНЯЯ ОСЕНЬ МАКСА ПЭЙНА

23 октября в российском прокате стартовала одноименная экранизация компьютерной игры Max Payne, наделавшей в свое время немало шума. О проекте писали так много и так долго (разработка длилась несколько лет), и порой не без сарказма, что, окажись он в итоге не гениальным, разорвали бы в клочья. Но придраться было не к чему. История разъяренного нью-йоркского копа, утопающего в собственных кошмарах, тянула, будь она фильмом, на «Оскара». Или даже на двух – второй за вклад в жанр: после выхода Max Payne эффект замедления времени, slo-mo, стал важным атрибутом виртуального боевика.

Меня пригласили на российскую премьеру картины, которая слегка отстала от американской. Фильм успел собрать 18 миллионов долларов в первый уик-энд, окупив тем самым половину бюджета (всего он составил 35 миллионов долларов), и получить увесистый пинок от критиков – 18%, по мнению портала Rotten Tomatoes. Тут было над чем задуматься. Безусловно, вложенные деньги картина оправдывает – как правило, первый уик-энд обеспечивает половину сборов. Не будем забывать, что 18 миллионов заплатили только американцы. Скоро к ним примкнут зрители из других стран. Затем последуют издания на Blue Ray и DVD и показы по телеканалам. Скромный успех «Макса Пэйна» еще раз докажет скептикам, что даже не самые успешные компьютерные игры могут приносить прибыль за пределами родной индустрии. Другое дело, что с такой оценкой лучше бы он не выходил вовсе. Rotten Tomatoes, подобно игровому собрату Game Rankings, учитывает мнения ведущих критиков со всего мира, знающих толк в настоящем кино. Для сравнения, 18% недавно удостоился дилетантский триллер «Явление», на котором, чего греха таить, можно было ставить крест уже после просмотра трейлера. У Макса, напротив, с трейлером был полный порядок, и в то, что в итоге фильм получился таким, каким получился, не верилось даже после прочтения рецензий. Точнее, верилось, но гибель Макса Пэйна, последовавшая за его стремительным падением (The Fall of Max Payne), относится к числу тех трагических событий, которые нужно видеть воочию.

Первые кадры достойны эпилога. Оказавшись в ледяной воде, не то настоящей, не то метафизической, герой силится рассказать о событиях последних дней, рассказать так, как умеет он один. И вроде бы все верно: и мерная речь, полная уничтожающей иронии, и покачивающиеся под ногами трупы, и свет, растекшийся по кожаной куртке спасительной кляксой. Но все слишком явно и грубо, чтобы превратить очередной нуарный детектив в историю о Максе Пэйне, который, между прочим, беседовал с наркотиками по телефону.

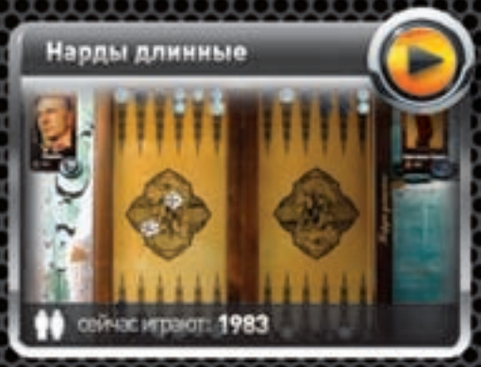
Вскоре сомнительная начальная сцена обернется целой серией фальшивых образов и событий. Полицейский-философ окончательно превратится в полицейского-алкоголика, тщательно скрывающего свое тайное пристрастие. Подвластный недугу, он будет долго и безуспешно разыскивать убийцу своей семьи, замочит в сортире наркомана, побывает на похоронах друга, предварительно заняв у толстощекого старика БиБи чистую рубашку, откажется от секса с пылкой красоткой, поругается с чернокожим Джимом Бравурой, пока наконец не очутится в той самой ледяной воде. Круг замкнется, разочарованные зрители покинут зал, и отрезвленный Макс вдруг неожиданно начнет палить. Как в былые времена, изящно уклоняясь от пуль… А затем все кончится: глядя в зеркало на погибшую семью, он пристрелит главного злодея, сохранив, впрочем, небольшой задел для продолжения.

Возможный выход второго фильма не хочется даже обсуждать. Едва ли и сегодня сыщется хоть один смельчак из числа разработчиков, готовый выпустить третью часть игры после такой экранизации. Появись на свет продолжение, шансы исчезнут навсегда.

Из всей этой истории можно вынести один важный урок, который если и не спасет от затрат, то по крайней мере избавит от лишних переживаний. Надо учиться покидать зрительный зал. Быстрым шагом, не оборачиваясь, выходить вон прямо во время показа. Этому правилу я неизменно следую последний год и продолжу следовать в будущем.

Концовку фильма «Макс Пэйн» я не видел, писал со слов очевидцев. И ничуть об этом не жалею. Что до трагических событий, которые никак нельзя упустить, то для меня они окончились в ту самую минуту, когда утопленники вновь пощекотали герою пятки. **PG**

игры@mail.ru



Мини-игры – самые популярные flash-игры Рунета!*

Начни игру с одного клика!

Играй с людьми!

games.mail.ru

*по данным TNS Gallup

Прописные истины

с Александром Глаголевым

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ БОЕВИКА

В 1981 году режиссер Джеймс Камерон (James Cameron) подцепил в Риме лихорадку. Болел он долго и тяжело. В бреду ему привиделось, будто какой-то человек с красным глазом преследует девушку. Джеймс выздоровел и написал сценарий нового фильма. В 1984-м лента, снятая за 6.5 миллиона долларов, вышла на киноэкраны. Спросите меня, найдется ли еще одна картина, которая так же сильно повлияла на всю мировую масскультуру, в том числе на видеоигры? Я вам отвечу: другой такой картины нет. Для тех, кто не угадал с первого раза, подсказываю: речь идет о «Терминаторе». Рассказывать, о чем фильм, смысла нет никакого, поскольку на свете нет ни одного человека, который не знал бы этого киборга. Кино задумывалось как история любви солдата будущего Кайла Риза и студентки Сары Коннор, а получилось как рассказ о роботе-убийце. Такому повороту удивились все, включая режиссера и самого Арнольда Шварценеггера (Arnold Schwarzenegger), который произнес 17 фраз за весь фильм и стал кинозвездой первой величины. Но это не случайно. И дело даже не в звезде Арни, а в том эталонном образе, который он создал на экране. Совершенно прямолинейный, идущий к цели напролом по головам и задницам, способный запросто спасти мир (или уничтожить его – как придется) в одиночку. Без сомнений, без колебаний и без лишних слов. Этот образ киношного героя продержался вплоть до 1988 года, когда в тени Железного Арни появился вечной пожилой и вечно пьяный Брюс Уиллис (Bruce Willis), снявшийся вместо него в продолжении «Коммандо», которое получило название «Крепкий орешек». Вернемся, однако, к Терминатору. Этот образ идеально подходил для скролл-шутеров (двухмерных игр-стрелялок, где герой двигался слева направо). Нет ничего удивительного, что первая игра вышла для 8-битной приставки «Денди» и оказалась такой же, как и все игры по мотивам кино, – никакой. Но сам архетип рыцаря без страха и упрека с плазменной винтовкой в 40 ватт наперевес въелся в электронные игры раз и навсегда. Ни Супермен, ни Бэтмен, ни Спайдермен и в подметки не годились знаменитому киборгу. Такой бездушный, он вызывал бурю восторга – возможностью приобщиться к Большой Мужской Мечте: не только БЫТЬ крутым, но и КАЗАТЬСЯ крутым. Арнольд Шварценеггер, который в кино в двоичном коде появлялся чаще, чем табличка «Осторожно, окрашено!» на окрашенных скамейках, претворял эту мечту в жизнь. Человек, выжимающий от груди больше 200 кг и имеющий бицепс, который по объему раза в три превышает среднестатистическую геймерскую голову, притягивал к себе взоры не столько женщин, сколько мужчин. Ведь всякий мужчина мечтает выглядеть так, чтоб войти в бар и все посетители со страху сами бы в окошко выкинулись. И если накачать мышцы до такой степени не хватает силы воли, то остается возможность хотя бы сыграть за любимого персонажа. Именно поэтому игры про Терминатора, невзирая на запредельную безыскусность, все равно раскупались – «чтоб было». Вспомним хотя бы Terminator 2: Judgement Day для компьютера или «Терминатор 3: Война машин» для него же.

Шли годы. На смену ни в чем не сомневающемуся герою Арнольда Шварценеггера пришел вечно сомневающийся герой Брюса Уиллиса. Он по большому счету и не герой вовсе. Он бы и рад сделать ноги до ближайшей пивной – курить за стойкой, пить виски, не снимая пальто, и жаловаться бармену на третью жену, которая его – разумеется – тоже бросила, но увы. Надо спасать мир. Нехотя, в похмелье, на трясущихся ногах и в страхе за недолеченную подагру. Кончилось это тем, что нынешние идеологи от игровой индустрии сами перестали понимать, где добро, где зло и что они, собственно говоря, проповедуют. Герои современных игр – больные на всю голову беглецы из тюрем и/или бывшие сотрудники спецслужб, которые пригоршнями поглощают транквилизаторы, запивают их алкоголем, а в наркотической дреме видят сны о темном прошлом и светлом будущем: домик на взморье, толстые кудрявые детки, жена в переднике, виноградник на склоне… Эх, да что там говорить – вот это житуха, брат! У тебя еще «колеса» остались – вот эти, синенькие? Ага, спасибо. А то без них совсем как без тормозов – прохожих голыми руками душу! Теперешний герой инфантилен, требует материнской заботы, выглядит изможденным (от наркотиков и долгого сидения за компьютером) и, вообще говоря, жалок. Однако тоже привлекателен, и вновь по большей части для мужчин, а не для женщин. Потому что быть таким героем – ума много не надо. Надо лишь сидеть, спиваться, мечтать о собственном свечном заводике в Анапе и держать под рукой топор, чтоб сразу замочить домочадцев, как только мозговое вещество окончательно растворится в спиртовой настойке LSD (не реклама!).

В таких обстоятельствах никто не удивился, что в четвертой части «Терминатора» Арнольда уже не будет. Слишком уж мужественный, слишком немногословный получается образ. Без сопливого психологизма, обильных слез на небритых щеках и бутылки с валерьянкой за пазухой. Хотя…

8 сентября Шварценеггер посетил съемочную площадку «Терминатора 4» в Брентвуде и встретился с актером Кристианом Бейлом (Christian Bale), который играет Джона Коннора. За ланчем они обсуждали будущий фильм и мерились бицепсами. Так что маленькая надежда на участие Железного Арни в продолжении лучшего фантастического боевика всех времен все-таки остается. А там, глядишь, и игра не за горами. С этим вас и поздравляю! **PG**

Yapp!™

Общайся иначе! Знакомься быстрее!

Общайся иначе! Знакомься быстрее!

- **Мобильная аська** — Будь на связи
- **Фотокамера** — Сделай фото!
- **Фотогалереи** — Размести фото!
- **Форум** — Выскажись!
- **Блоги** — Веди дневник
- **Почта** — Читай и отправляй!
- **Yapp! Goods** — Книги, музыка, видео
- **Анектдоты** — Ржунимагу!
- **Платежи** — Платежи за мобильник и пр.
- **Скидки и бонусы** — Подарки, распродажи, акции
- **Прогноз погоды** — Более 4000 городов
- **Игры** — Померься с друзьями!
- **ТВ-программа** — Узнай, что смотреть!
- **Знакомства** — На любой вкус и цвет

Мульти-портал Yapp!™ имеет мобильную аську, благодаря которой вы можете отправлять короткие сообщения в 300 раз дешевле смс!

- ☑ Легкая установка.
- ☑ Общение на ходу.
- ☑ Знакомства в любом месте.
- ☑ Мобильное фото.
- ☑ Более 20 разных сервисов.

Регистрируйся:
SMS Yapp! на номер 1313
www.yapp.ru
wap.yapp.ru

Круги на полях
с Сергеем Думаковым

ПОРТАЛ В ЗАВТРА

Независимое производство компьютерных игр – священная корова последнего времени, эту ветвь развития индустрии принято считать главной ее надеждой и залогом светлого будущего. Действительно, на фоне подавляющих слияний и поглощений, захлестнувших рынок, кучки безумцев, рискующие своим временем, своими деньгами и своей репутацией во имя непонятно чего, не могут не вызывать уважения. Вдобавок ко всему удивительные вещи с такими безумцами случаются на самом деле гораздо чаще, чем того можно было ожидать. Разумеется, ситуацию раньше других прочувствовали те самые слившиеся и поглотившие, предоставляя всем желающим инструментарий для создания модификаций к крупным и заведомо популярным играм. Наиболее отличившихся модостроителей ожидало приглашение в штат (или за штат, что на самом деле не так существенно) и перспективная карьера в ранге разработчика уже зависимого.

За примерами далеко ходить не надо: Half-Life, Battlefield – да что там, многие разработчики до сих пор не скрывают, что очень рассчитывают на институт модификаций: дескать, так проще найти нужного работника для нового проекта. Но в таком случае возникает вопрос: что можно считать независимым игростроем, а что нет? Не является ли конечной целью любого разработчика-самоучки работа в крупном холдинге с жестко поставленными задачами и фиксированной оплатой за час кропотливого труда?

На мой взгляд, лучшим ответом на этот вопрос является Portal – самая фантастическая, самая умная, самая яркая игра последних лет, созданная отнюдь не ради денег. Самая свежая: такой опьяняющей свободы игрок не испытывал давно. Когда доступными становились оба режима работы портального ружья, с экрана лилось натуральное детское счастье – словно тебе снова 12, и у тебя день рождения, и тебе подарили коллекцию стальных автомобильных моделек, у каждой из которых открываются двери, капот и багажник. А родилась эта игра в умах студентов Института технологий DigiPen, и, говорят, Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) даже не дослушал ходоков – едва взглянул на демоверсию Portal и сразу же предложил им стать частью Valve. И так бывает.

А дальше – еще интереснее. В феврале 2008-го ведущий гейм-дизайнер Portal – уже в ранге полноценной звезды – дает интервью, в котором подтверждает информацию о находящемся в разработке продолжении (на самом деле приквеле) игры. Детали сюжета будущего хита дозированно попадают в прессу – так, выяснилось, что мы узнаем много нового о директоре лабораторий Aperture Кейве Джонсоне (Cave Johnson). О дате выхода, понятное дело, молчок.

И тут, когда, казалось бы, идея вовсю покрывается пресловутой бронзой, словно ниоткуда появляется Portal: Prelude – совершенно феерическая работа, любительская модификация, по сути, к другой модификации. Этот проект еще соберет кучу наград, и почти наверняка его признают лучшим модом года, а за людей, его создавших, будут драться крупнейшие игровые студии, но главное сказать можно уже сейчас: независимое производство компьютерных игр и в самом деле надежда и залог светлого будущего этой индустрии. В Portal: Prelude все изобретается заново, и то ощущение – ощущение праздника – оживает с новой силой. В игре по-прежнему 19 камер, в наличии – бонусом – усложненные карты и карты-испытания, но важнее всего та острота ума и свежесть, с которыми была взята концепция и додумано остальное.

«Прелюдия» – это неофициальный приквел, рассказывающий историю из жизни еще одного лабораторного подопытного. Любопытный нюанс состоит в том, что действие происходит в день запуска ГЛэДОС, зловещей операционной системы из оригинальной Portal... Конец уже близок, но за людьми еще следят другие люди, а «случайные» сбои в работе комплекса пока отнюдь не случайны: когда в одной из последних камер начинается пожар и нам удается бежать в подсобные помещения, на ум приходит такой же сценарный ход в Portal – тогда мы сходным образом вырвались из-под опеки ГЛэДОС и в мрачном одиночестве бродили по подземным катакомбам в поисках выхода… Только теперь, нырнув в те же катакомбы, наш герой обнаруживает единственный способ выбраться, и это дверь в следующую комнату для опытов. Такой изящный трюк с нами не проделывали давно.

В модификации внятный сюжет, полноценная озвучка и сбалансированная сложность. Большая часть испытаний не проходится с помощью суставодробящих аркадных комбинаций («прыгнул – портал под ноги – еще раз прыгнул – увернулся – успел нажать кнопку – прыгнул – портал…»), а сводится к поиску единственной, зачастую очень хитро спрятанной идеи. В то же время разработчикам хватает такта и достоинства палку не перегибать: каждая комната достаточно сложна, чтобы потратить на нее полчаса, и в меру проста, дабы не вывихнуть мозг. По продолжительности Portal: Prelude ничуть не уступает оригиналу, а по качеству исполнения и уровню головоломок иной раз даст родителю солидную фору (за последнюю камеру, которых на самом деле две, но это большой секрет, нужно давать отдельную премию).

PORTAL: PRELUDE СДЕЛАЛИ ТРИ ЧЕЛОВЕКА

Три! И тем не менее на моем жестком диске эта бесплатная модификация провела дольше времени, чем практически все последние крупные проекты, вместе взятые.

История идет по спирали. Опыт и десятки примеров показывают, что ничего подобного эти трое уже никогда не создадут, даже если им дать миллион долларов и отдельный этаж-пентхаус для размышлений… Точно так же, как авторы Portal никогда не создадут новую Portal. Возможно, меня назовут глупцом и инфантильным идеалистом, но мне кажется, что зачастую сытый желудок и 500-страничный бизнес-план убийственнее любого цензора. В этом романтическом образе – образе творца, который постоянно борется с язвой желудка и кухонными тараканами, – почти все фальшиво, только вот придет такой октябрь, появится такая вот Portal: Prelude… и на душе становится чуть теплее. Не все еще в этом мире измеряется длинной купюрой, и не каждый независимый разработчик готов обменять свою независимую голову, полную чудес, на место в эфемерной «команде». И если кто-то из них сейчас читает эти строки, я хочу им сказать только одно: не останавливайтесь. Не сдавайтесь. Все эти парни в кожаных креслах и зубастых родстерах заискивающе смотрят вам в рот. Будущее за вами. **PG**

Лицензия Серия ТВ № 8906 от 03 мая 2005 года Реклама

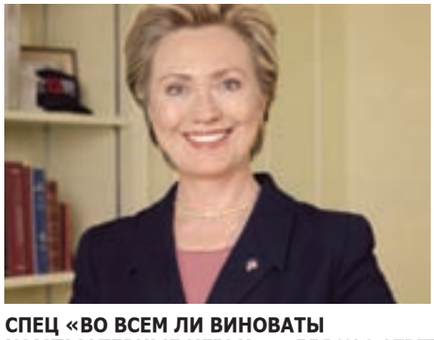
АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING – BLIZZARD ОСЧАСТЛИВИЛА ПОКЛОННИКОВ WOW. РЕЛИЗ СОСТОЯЛСЯ!

РЕЦЕНЗИЯ НА CALL OF DUTY: WORLD AT WAR – МЫ И НЕ ДУМАЛИ, ЧТО БУДЕМ ТАК РАДЫ ВНОВЬ ВЕРНУТЬСЯ ВО ВРЕМЕНА ВТОРОЙ МИРОВОЙ.

LEFT 4 DEAD – АДОВЫ ТУЧИ КРОВОЖАДНЫХ ЗОМБИ СКОРО ПОЛУЧАТ СВОЮ ПОРЦИЮ СВИНЦА ОТ ТЕБЯ И ТВОИХ ДРУЗЕЙ!



СПЕЦ «ВО ВСЕМ ЛИ ВИНОВАТЫ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ?» – ДЛЯ НАС ОТВЕТ ОЧЕВИДЕН, А ЧТО ДУМАЕТ ХИЛЛАРИ КЛИНТОН?

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

НА НОСУ ВЫХОД ОФИЦИАЛЬНОЙ РУССКОЙ ВЕРСИИ WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING. А ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ТВОРЕНИЮ MYTHIC ENTERTAINMENT ПОРА ВЫНОСИТЬ ВЕРДИКТ.

Каждый геймер знает: чем ближе Новый год, тем меньше денег остается в кошельке. Да и как тут не разориться! Dead Space, поднявшая планку качества компьютерных ужастиков на новую высоту, Far Cry 2, подарившая нам величественную и красивую виртуальную Африку, Command & Conquer: Red Alert 3, Brothers in Arms: Hell's Highway, «Sacred 2: Падший ангел» – о такой россыпи хитов еще недавно, во время летнего затишья, мы могли лишь мечтать.

Беспощадные игроделы не думают сбавлять обороты. В ближайшее время нам, сидя в натертой до блеска Porsche 911 GT3 RS, предстоит спасаться от назойливой полиции на виртуальных просторах Tri-City в Need for Speed: Undercover; исследовать заброшенные храмы и гробницы в компании похорошевшей Лары Крофт в Tomb Raider: Underworld; сражаться с полчищами кровожадных зомби и мутантов в Left 4 Dead. И все для того, чтобы затем поделиться с тобой впечатлениями от увиденного.

Кроме очередной порции рецензий на давно ожидаемые игры мы готовим любопытный спец под названием «Противостояние: Во всем ли виноваты компьютерные игры?». За четыре года существования наш журнал неоднократно касался темы чрезмерной жестокости в компьютерных играх. Но на сей раз мы не собираемся отводить драгоценные страницы под очередные рассуждения о том, что такое хорошо и что такое плохо. Эта статья будет посвящена истории многолетней борьбы различных политиков, чиновников и представителей общественных организаций с разработчиками игр. Скучать не придется, обещаем!

ДО ВСТРЕЧИ 24 ДЕКАБРЯ!

Реклама

© 2008 Двадцатый Век Фокс, © 2008 Двадцатый Век Фокс СНГ

На правах рекламы.

Супер-пёс в твоём телефоне!

Всё о новом мультфильме «ВОЛЬТ» в разделе «Игры» на WAP.MEGAFON.RU

Скачай себе на телефон игру по мотивам мультфильма «ВОЛЬТ», а также картинки, мелодии и видеотрейлеры о необычном псе по имени ВОЛЬТ, который всю свою собачью жизнь снимается в телесериале. Но однажды судьба забрасывает его в реальный мир, полный опасностей. И тогда у ВОЛЬТА начинаются настоящие СУПЕР-ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

Кроме того, на страницах мобильного портала МегаФона ты всегда найдёшь интересные логические игры, стратегии, гонки, аркады, квесты и многое другое. Одним словом — скучать не придётся!

wap.megafon.ru

0592

МегаФон

Будущее зависит от тебя

FARCRY 2
PC ИГРЫ

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY

PC игры